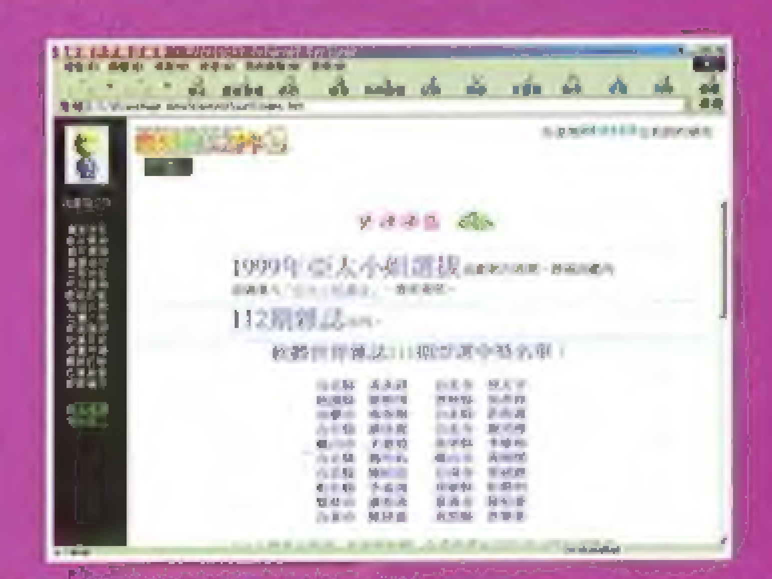
電腦 遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
軟體世界
PC CHAMP
全球資訊網http://www.swm.com.tw/
特別報導番外篇
WESTWOOD
美國直擊 採訪報導 14P
日本遊戲製作公司報導系列之一
非常問答
有問必答大贈送！
賦澤Magic 3D Voodoo2
闇黑帝降臨、天空之城原版遊戲、
仙劍奇俠傳、阿貓阿狗紀念滑鼠墊、
亞特蘭提斯音樂光碟、
………等獎品
本期特別附贈
寵物貓
原版遊戲CD
多了一片價格不變
秘技偵蒐營
古文明霸王傳－
密技全書
風雲之天下會－
神秘寶藏
風雲之天下會－
交易賺錢法
戰國美少女－
武器增強法
美少女夢工場－
夢幻妖精小秘技
深入報導
賭神2000
博奕玩家們的唯一選擇
水滸傳
綠林草莽實戰錄
攻城略地
18P
風雲之天下會
步驚雲完全復仇計畫
古文明霸王傳
20P ——完全攻略(上)
魔法門IV 完全攻略（下）
三國志IV 之交戰手冊
特別活動
非常駭客－
訂雜誌、填選票……就有機會獲得
大富翁4＋超值2合1套餐
Stop!Virus'98病毒剋星
還有闇黑帝降臨透明書卡送給你
本月新GAME介紹
劍與巫術
火爆獵鹿人
實況野球'98開幕版
江南才子唐伯虎
成吉思汗IV
靈劍傳奇
極地之光
黑暗王座III
世紀帝國II
工人物語III
33款
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
114
September 1998
4 712063 000052
全球華人電腦門市・7-ELEVEN便利超商・書局 均售
台灣NT＄199 香港HK＄65 馬來西亞RM＄25 加拿大CAD＄18 美國US＄12

●1989年4月創刊
●每月20日發刊
●零買／劃撥／信用卡訂閱均可
●本期封面提供：華義國際

●1995年元月領先發行
●勁爆試玩・精彩DEMO……
●1995年7月起每期隨書附贈



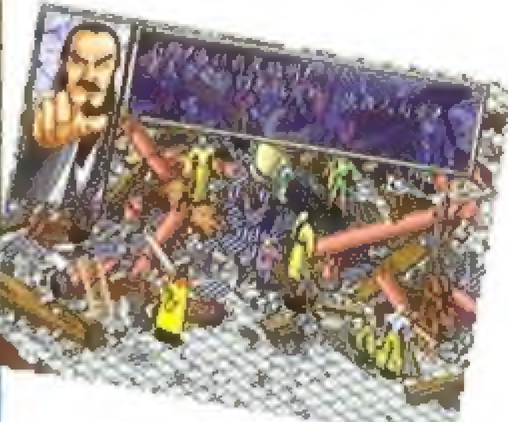
●1995年10月正式上線
●每月20日資料更新
●全新功能加入中
●全球資訊站：http://www.swm.com.tw/

第114期

辣片追緝令

NEW GAMES STATION

攻城略地



軟體世界

目錄

154 封面大賞

158 深入報導

●水滸傳

●賭神2000

168 特別報導

●WESTWOOD特別報導

●東洋遊戲情報站

141 專題企劃

VR世紀的來臨

科幻主題樂園系列報導

ゲームFOCUS

其他專欄

唯GAME論

●中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。

●行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號。

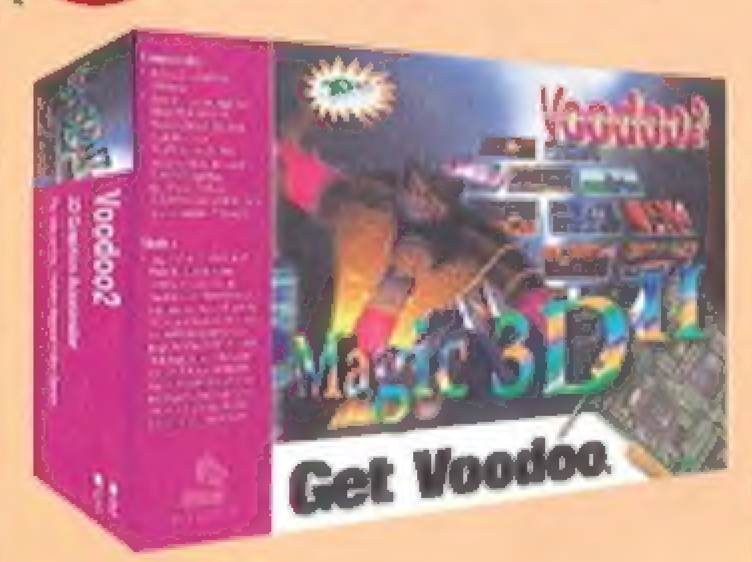
●中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。

非常問答

有問必答大贈獎！！

◆收件截止日期：10月5日

A. 賦澤Magic 3D II



賦澤Magic 3D II採用3Dfx Interactive的革命性新晶片Voodoo2，此為當代最快的3D遊戲加速卡，是專為嚮往超高效率的3D環境的電腦遊戲玩家所量身訂做的，其效能三倍於現今的一般巫毒卡，讓你體會前所未有的超速境界。

●賦澤科技
●7000元

3名

B. 闇黑帝降臨

台灣遊戲史上最豔麗鉅作，絕對空前精采，高流暢度的3D動作表現，二十餘位專業試玩人士一致給予最高之評價，是1998年您絕對不能錯過的一款角色扮演遊戲。

100名

●富峰群資訊
●780元

抽獎參加辦法

請拿出夾在雜誌中的非常駭客選票卡，在非常問答一欄中，填上你想要參加抽獎的獎項(ABCDEF任選一項，複選視同廢票)，然後在方格中勾選答案（見範例），答對者即可參加抽獎，中獎名單將在下期雜誌本單元中公佈。

註：獎品價值超過4000元者，需繳交15%的贈予稅。

抽獎獎項：A

問題答案：

1.☑　2.☐　3.☐　4.☐

本月問答

農曆鬼月驚喜活動！

看了上一期的深入報導的介紹，各位玩家是不是想對LucasArts冒險遊戲有更進一步的認識呢？

Q 在神通鬼大遊戲中，主角曼尼在陰間的職業是什麼？

A (1)遺產官司律司
(2)招魂法師
(3)雜誌社編輯
(4)旅行社業務員

D. 神通鬼大

LucasArts的年度冒險遊戲大作，玩家扮演一位亡者國度之旅行社業務員，展開一場充滿黑色幽默的冒險劇，全篇突破LucasArts的傳統畫風，介面設計也更加創新，是你不能錯過的冒險精品。

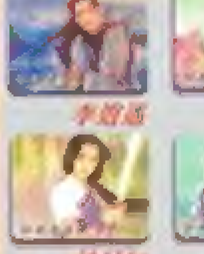
20名

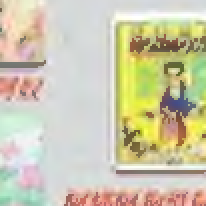
●松崗電腦
●價格未定

G. 仙劍奇俠傳紀念滑鼠組合

10名

以仙劍奇俠傳四名主角為圖案的紀念滑鼠墊，包括李逍遙、林月如、阿奴、趙靈兒四種造型，皆由陳淑芬親筆繪製，參加抽獎中獎者，一次可隨機獲得一組兩片滑鼠墊。





●大宇資訊
●400元

E. 亞特蘭提斯音樂光碟

亞特蘭提斯遊戲原音音樂光碟二枚組，由Pierre Esteve與Stephane Pica兩位大師製作，共有曲目23首，支支動聽。曲風空靈與科幻兼具，擁有原版遊戲的玩家，更加不能錯過。

●第三波資訊股份有限公司
●非賣品

10名

C. 天空之城

由Ripcord公司製作的3D即時戰略遊戲，支援多種3D加速卡，多重光影、浮動、爆炸、煙霧、盪漾水波與真實的地形，完全呈現3D效果，畫面令你嘆為觀止。

●歐樂影視
●790元

10名

F. 阿貓阿狗紀念滑鼠墊與對筆組合

阿貓阿狗主角樂樂造型滑鼠墊，外型十分可愛，參加抽獎中獎者，還特別贈送樂樂、真夢對筆一副，機會有限，欲參加者儘請從速。

●大宇資訊
●300元

10名

恭喜中獎!!

上期題目：請問在這個風雲遊戲畫面中,步驚雲所使出的招式是？　答案：劍八

上期非常問答中獎名單己順利抽出，但礙於版面有限，詳細中獎人名單與地址，請參考本雜誌網頁網址如下：http：//www.swm.com.tw

A. 風雲天下會 50名

桃園市　楊詠翔、新竹縣　林志彰、台北市　謝宗翰、
高雄市　杜懿耿、高雄市　李逸豪、台中縣　陳勝彥、
台北市　邱創嫺、台北市　洪國智、嘉義市　林芃瑋、
雲林縣　翁國韋、台南市　蘇文正、桃園縣　王派齡、
基隆市　張政斌、新竹縣　陳勇志、台北市　翁志翔、
嘉義市　鐘志隆、台北縣　黃勝勇、桃園縣　劉連昇、
台北縣　陳彥文、高雄市　許智評、台北縣　黃木村、
彰化縣　柯光輝、屏東縣　郭春忠、台中縣　林容聖、
桃園縣　高國浩、台東市　許志宏、台北市　蔡石偉、
台中縣　周書安、新竹縣　張泳強、台北市　吳俊穎、
台北市　林利長、南投縣　鄭明昇、高雄縣　張堅泰、
桃園縣　梁登森、嘉義市　李詩詮、台北市　黃韞華、
台南縣　林彥豐、嘉義市　邱振哲、彰化縣　王晨懿、
高雄縣　李昭明、嘉義市　陳邦碩、高雄市　鳳清渝、
嘉義市　莊侑勳、台北縣　林佳翔、新竹市　蕭翔鴻、
新竹縣　曾山川、台中市　楊梓治、高雄市　湯季樺、
高雄市　王偉鎮、台北市　王堉師。

B. 32倍速光碟機 1名

台北市　葉雲印

C. 32MB SDRAM 4名

高雄市　李幸峰、台北縣　顏志成、
台北縣　邱峻儀、台中縣　張育瑞

D. 太空戰士VII精美海報 100名

葉偉豪等100名

E. 太空戰士VII特製T恤 20名

台北市　謝依蓉、台北縣　黃柏璋、
高雄市　林立人、台北市　劉子晨、
高雄市　蘇育民、台北縣　顏振華、
新竹縣　張子仁、高雄市　吳美麗、
台北縣　高偉智、新竹縣　周運城、
高雄市　曾泰翔、高雄縣　楊仁捷、
彰化市　王澤祐、高雄縣　許騰飆、
台北縣　蔡麗菁、台中縣　吳逸明、
高雄市　李銘勇、台北市　陳奕穎、
台北縣　陳金忠、高雄市　陳進忠

F. 智冠科技棒球帽 10名

高雄市　曾詠富、新竹縣　范大衛、
台北市　劉志傑、台中縣　游青諭、
桃園縣　林繼煇、台北縣　巫智偉、
南投縣　林建宏、台北市　沈昆隆、
台北市　阮惠琪、台北市　陳逸恒

G. 智冠科技帥氣背包 10名

屏東市　林金膾、新竹縣　詹省三、
高雄縣　謝東霖、台中縣　蔡柄祺、
台北縣　黃郁雯、高雄市　吳美惠、
台中市　謝彥宏、台南縣　邱信彰、
台北縣　林義傑、高雄市　莊秀雲

廣告索引

發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang. Publisher

編輯部 EDITORIAL

總編輯	李俊賢	Herbert Lee. Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee.Secretary	
主編	李永治	Dragon Lee.Managing Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan. Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	李靜芳	Jessica Lee. Editor	jessica@swm.com.tw
文字編輯	廖奇建	Edward Liau. Editor	edward@swm.com.tw
助理編輯	鄭宗孟	Cheng Tsung.Assistant Editor	editor@wm.com.tw
程式總監	歐宗廷	Richard Oo. Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	廖玉霖	Lover Lin.Web Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo. Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh. Art Editor	
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu. Art Editor	
駐美編輯	莊振宇	Allen Chuang. Feature Editor	webmaster@soft-world.com
打字排版	伍美香	Irene Wu. Assistant Art Editor	

廣告部 ADVERTISING

廣告主任	曾玉琴	Cathy Tseng. Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
廣告企劃	陳禮英	Peggy Chan. Advertising Specialist	
廣告專線	886-7-8151063		

特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯 許德全、吳建煌、葛文怡
特約作家 葉明璋、劉昭毅、徐國振、俞伯翰、林家弘、張世松、李 藍、李彥志、王啟文、駱婷婷、黃啓禎、卜起經、林建中、葉文明、廖奇建、朱原弘、宋明義、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴、賀鴻翩、劉稼禹、黃俊銘、林旭中、賴福鑫、余家愷、劉建台、陳志明、劉建良、朱紹祖
特約封面設計 蘇執斐

出版 PUBLISHMENT

發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224 傳真 886-7-8151064
地址 高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F. No. 1-16. Kuo-Chien RD.. Kaohsiung 806. TAIWAN.
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://www.swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂戶服務 886-7-8150988轉263
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司 劃撥帳號：41941885
訂閱價目 (一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1980(掛號另加NT$200) (以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)
美洲NT$5400 歐洲NT$5700

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所 台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086 FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司 台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123 FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

長欣文化事業有限公司 台北市建國北路二段151巷18號
TEL：886-2-25035334 FAX：886-2-25044222
台灣南區 Southern Taiwan 高雄市前鎮區擴建路1-16號13F
TEL：886-7-8150988轉250、251 FAX：886-7-8151015
台灣中區 Central Taiwan 台中市忠明路464巷5號1F
TEL：886-4-2020870 FAX：886-4-2060610
台灣北區 Northern Taiwan 台北市南港路二段99-10號1F
TEL：886-2-27889188 FAX：886-2-27889295

海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

香港 Hong Kong 香港九龍深水涉海壇街163號銀海大廈1F B.C室
TEL：852-7292781 FAX：852-7280999
星馬 Malaysia 8A. Jalan Rengas. Southern Park. 41200 Klang. Selangor Darul Ehsan. West Malaysia.
TEL：60-3-333-0730 FAX：60-3-333-0731
澳洲 10/18~20 Greatweastan hightway Parramatta Auburn.N.S.W.
Tel：(02)98915520 FAX：(02)98915530
美國 U.S.A 9080 Telstar Ave.Ste.304 EL Monte CA 91731 U.S.A
TEL：(626)2882177 FAX：(626)2888453
E-mail：willy@loop.com
加拿大 CANADA 215~13986 Cambie Rd. Richmond.B.C.V6V 2K3 CANADA
TEL：(604)232-1223 FAX：(604)232-1222
E-mail：Jeffho@tangentcomp.bc.ca
業務專線：(604)7379918

立即獎：

訂閱軟體世界雜誌一年份1980元，前五十名訂戶即可免費獲贈本月熱門軟體「大富翁4+Stop!Virus'98病毒剋星超值二合一遊戲大碟」一套。
免抽獎，馬上訂，馬上送。

電腦遊戲排行榜

本月熱門軟體

讀者只要使用雜誌內或聯合報週三「資訊版」上的選票單，填妥各項資料貼在明信片上，寄至：高雄郵政18-69號信箱「軟體世界雜誌」收，即可參加抽獎。

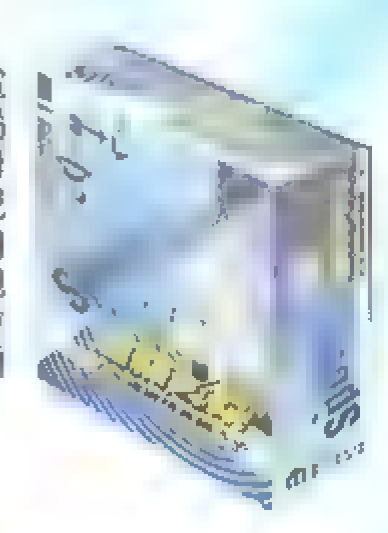
月抽獎：每月抽出50名，贈送當月熱門遊戲軟體各一套。
（本月熱門遊戲：大宇資訊提供全省熱賣之大富翁4+Stop!Virus'98病毒剋星超值二合一遊戲大碟）

[redacted]

所有參加讀者還可參加「非常駭客」季抽獎，獎品有：

Y世代最炫的鐵騎
比雅久PMX機車

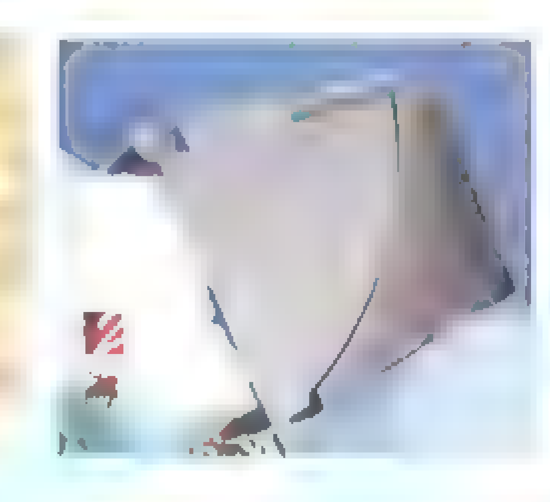
最HOT的PENTIUM電腦
致福GVC科學巨匠電腦



電腦用說的也會通
穩達「超級耳朵」輸入法

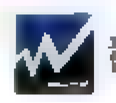
終極表現的顯像大師
賦澤巫毒II加速卡

當月熱門電腦遊戲



為感謝讀者熱烈支持，第二季特別增加「非常特別獎」兩名，贈送致福 GVC 56K 超速數據機一部。

◆所有得獎名單刊登於每月軟體世界雜誌中及每週日下午5:00～6:30東視綜合台「遊戲駭客族」節目中公佈相關訊息。
◆英普達資訊網（網址：www.is.net.tw）也有中獎名單及活動報詳細介紹。

非常贊助 比雅久機車・致福股份有限公司・ 穩達資訊有限公司・賦澤企業股份有限公司・大宇資訊股份有限公司

COMMANDOS
魔鬼戰將
九月
特別推薦
即將上市
地球奇兵
最熱門的3D動作遊戲，女主角紅蓮花將帶您進入光明與黑暗勇者的世界中！
1998年古華奇兵姐妹代表作，擁有3DFx加速晶片玩家最酷的選擇！
特別推薦
即將上市
第三波資訊股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL (02)87803636 FAX:(02)87805656
TEL (04)3108989FAX:(04)3103838
高雄市中正二路18號10F TEL (07)2254886 FAX:(07)2254893
http://www.acertwp.com.tw
●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有

FIGHTING FORCE

絕對武力

已上市
熱賣中

第三波

EIDOS

SOLDIERS AT WAR
勇士們
已上市
熱賣中
裝甲先鋒
PANZER
COMMANDER
WORLD WAR II TANK SIMULATOR
九月
即將上市
敬請期待
德國虎式坦克，70噸鋼鐵，88公厘主砲，天生的戰場主宰者！
俄製T-34戰車，只要距離夠近，連虎式也難逃它的魔掌！
裝甲先鋒，細緻度最高的二次大戰坦克模擬遊戲，4個國家，24部可駕駛的戰車，任選自己的職務：車長、駕駛兵、砲手或機槍手。組員的作戰技巧將隨著經驗累積而逐步提升！任務多得數不完，三個德國戰役，一個俄國戰役，每個戰役包含20個以上的任務！
此外，德、俄、美、英各有10個單一任務，專為多人遊戲設計的任務更多達12個！超強版任務編輯器：可調整的參數高達15項！大至雙方軍隊的兵力，小至地表上的一草一木，都可任意修改，可多人模式支援6人同時上線對戰。
第三波資訊股份有限公司

KOEI
成吉思汗
第四代中文版
IV
KOEI
20週年大方送
第三波資訊股份有限公司
明碁電腦
Acer Peripherals Inc

大戰略V
野戰四方
中文版地圖集
駐日美軍與中共解放軍爆發衝突，
臺灣被迫捲入戰局!
這是野戰四方三號地圖的情節，
它將完全顛覆你原有的大戰略世界，
更詭譎的戰局，更大膽的假設，
10個精心設計的戰場地圖，
讓你為自己的權力與野心，浴血奮鬥!!
http://www.acertwp.com.tw

引擎怒吼 放膽狂飆

今夏最炫的機車競速賽

驚爆風火輪

十條挑戰賽道,六種驚人景觀,壓榨你的3D加速卡到最高極限

八種性能各異的車種,只要你夠快,另外還有令人驚喜的秘密車種供你選擇

特殊的幻影騎士設計,你知道那是誰嗎?那就是前一次賽程的你,以前的你跟現在的你同台競賽,夠酷!

全程重播功能,可以自各個角度觀賞你的車上英姿,完整呈現讓人冷汗直流的驚險賽程

具備網路對戰功能,透過IPX或TCP/IP,可以進行八人對戰

附有原廠編輯器,讓你可以自行編輯自己的摩托車及賽道

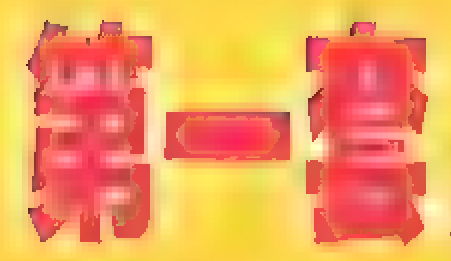
第三波資訊股份有限公司

台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656

台中市大容東街100號7F之1 TEL:(04)3108989 FAX:(04)3103838

高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893

http://www.acertwp.com.tw



以戰鬥戰術為主的機甲遊戲

利用
解戰場上的
也可以在過
務的目標及
別機甲兵的
或回收報告

遊戲試玩版

新遊戲時代 1998.08（No.6
電腦玩家 1998.07（No.84）
第三波雜誌 1998.08（No.1

MECH COMMANDER

鋼彈司令

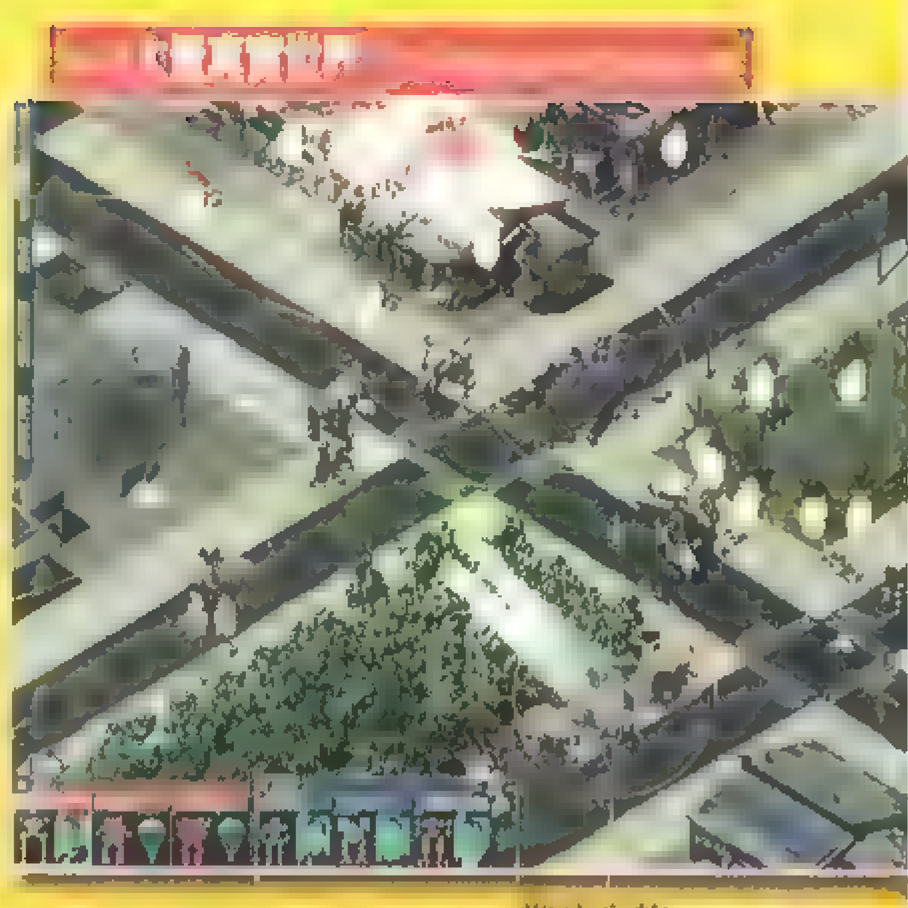
人類對手將是您最難應付的挑戰

下令摧毀一棟建築物、焚燒一片森林或炸毀一座橋樑，您的所有命令將會

……上面或許有些零件或武器可派上用場

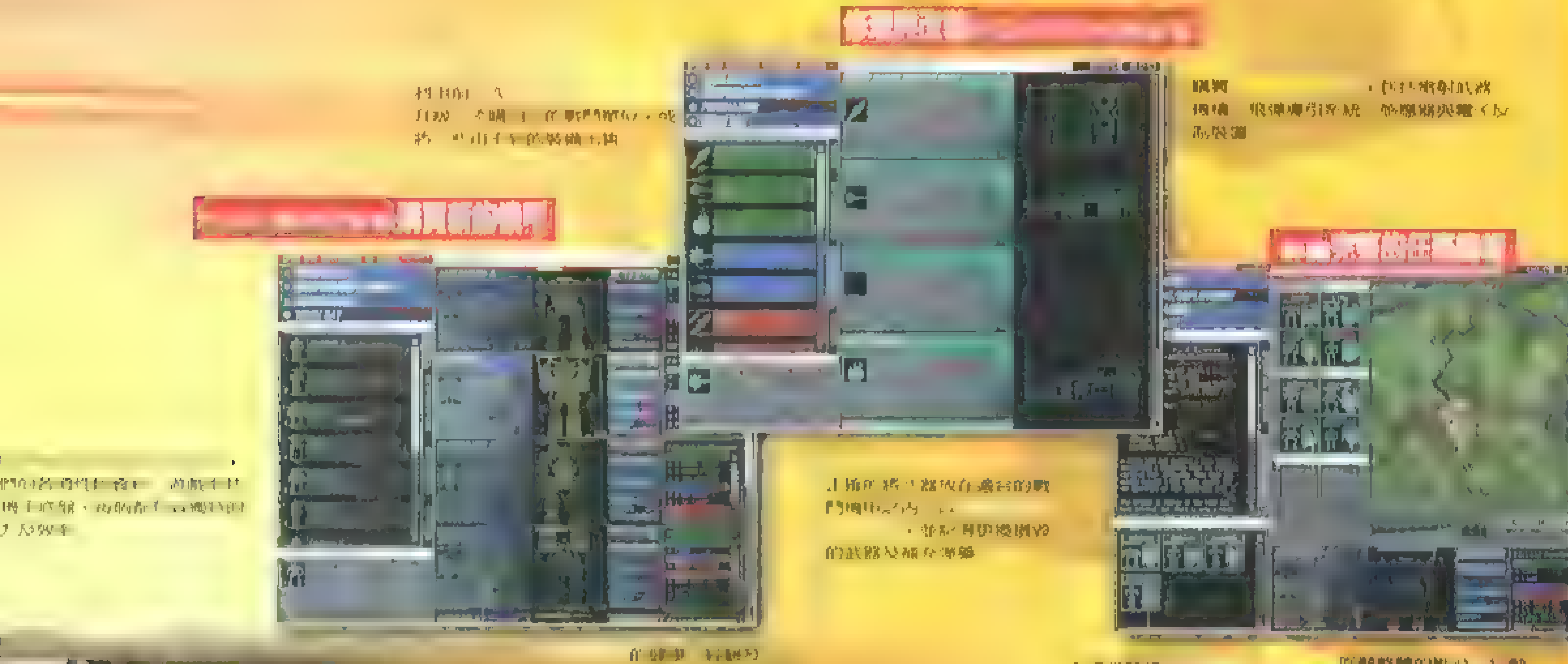
……全自己的機甲兵，指定目標及攻擊範圍，下達移動及速度指令。您可以指揮個別單位、一支尖兵或整個連。

您應該面對面與邁那重新型機甲決死戰？還是先退到比較安全的距離？如果敵人……，不妨試著靠近對方並用短程武器攻擊



……的戰鬥兵，每個都有獨特的性格及作戰技巧

當我方的……的Awesome時，指派Raven繞過去襲擊它的後部裝甲吧！



FASA INTERACTIVE

第三波資訊股份有限公司

諜報特勤組

UBIK

您將擁有最優秀的幹員供您調度，Phy幹員精通城市的作戰技巧，而Psy幹員則善長靈力方面的領域，在不違背客戶意願、聯邦法律的規定下，完成各項不可能的任務

善用48種不同的神密的靈力及各具特性及用途的60種高科技武器
多達110個3D人物，都是捕捉真實幹員的動作塑造而成，亦各具獨特的個性。
傑出的人工智慧，幹員們會如同真實情況般採取反應，並由每次的任務獲得經驗。
巧妙地掌控攝影鏡頭，適當地指導自己的幹員，然後再透過影像即時傳達命令

21世紀手錶新標準

衛星校時
天氣預報
股市收盤
匯率市場
語音信箱
訊息傳送
緊急呼叫
Email通知

CALL OFFICE

凡購買「諜報特勤組」者，將盒內所附之抽獎券貼於明信片上，於87年6月31日前寄回台北市仁義路五段18號B1 諜報特勤組收，即可參加抽獎

獎品內容
▲米射表（編號 重金屬PW221）由天宮資訊獨家贊助15名
▲諜報特勤組專屬T恤50名

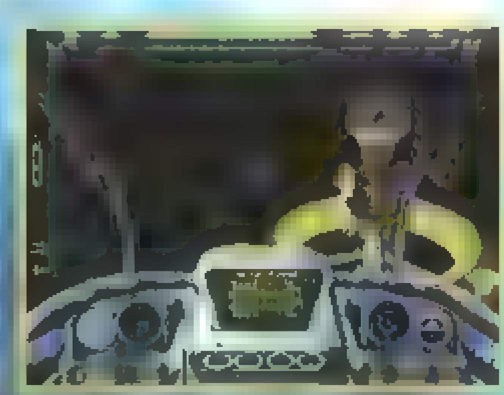
米射共和國

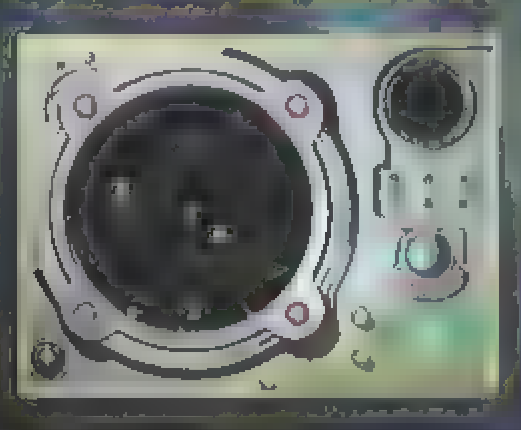
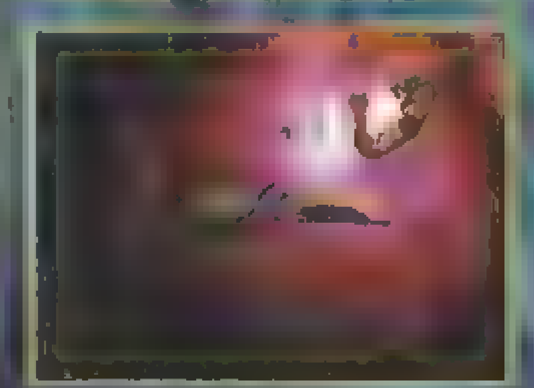
幽浮：太空攔截者

為了轟掉這群該死的外星人，您必須使用一種完全不同的武器：自己的腦袋！

他們又回來了……那些可惡的外星人這回打算摧毀整個地球，為自己開創新的[illegible]
據它，您的責任只有一個：盡最大努力保護人類及外太空的珍貴礦場！您必須發[illegible]
機，屯積大量的軍火，然後與邪惡的敵人一決死戰，行動快速是獲勝的唯一[illegible]
巧妙而迅速地給敵人奉上致命的一擊，不要忘了，人類的未來都寄望在您的身上！

- 緊密地結合戰略及戰術，徹底瓦解敵人的入侵行動。
- 擬定完善的計畫，再視情況需要購買裝備、召募飛行員或研發新的科技。
- [illegible]駕駛X-COM太空戰機，在3-D環境中以第一人稱視角與敵機展開殊死戰。

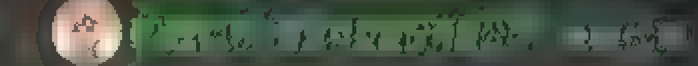


第三波資訊股份有限公司

MICROPROSE

情與義的糾結
愛和恨的交織
他，步驚雲，
誓要向命運挑戰！
風雲
之天下會
香港漫畫天王馬榮成首次豪氣進軍電腦遊戲之作



◆改編香港暢銷天王馬榮成之

「風雲」至海上殺雄霸為止，

玩者將扮演步驚雲，

手執絕世好劍斬盡天下不平事。

◆漫畫中的名角，

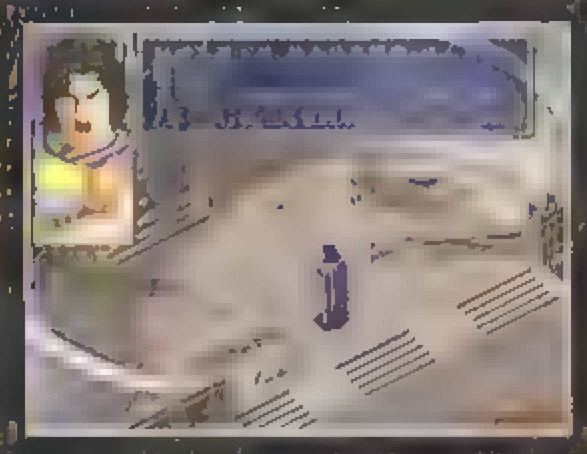
如步驚雲的師兄弟 秦霜、聶風、武林神話 無名、

天下會首腦 雄霸、英雄劍傳人 劍晨及

古怪隱秘的殺手 天池十二煞等皆將出現。

◆可看見漫畫中的各大場景，如天下會、

拜劍山莊、凌雲窟、岷江樂山大佛等地。



◆人物造型將隨劇情發展而有不同變化。

完全的角色扮演類型，

玩者還可以帶領加入隊伍的男女進行任務。

◆戰鬥畫面氣勢逼人，各人皆有成名武功，

如步驚雲的排雲掌、

聶風的風神腿、雄霸的三分神指、

莫名劍法及劍廿一等。

施展招式時人物衣袂飄飄，

刀光劍影翻飛，有耳目一新的

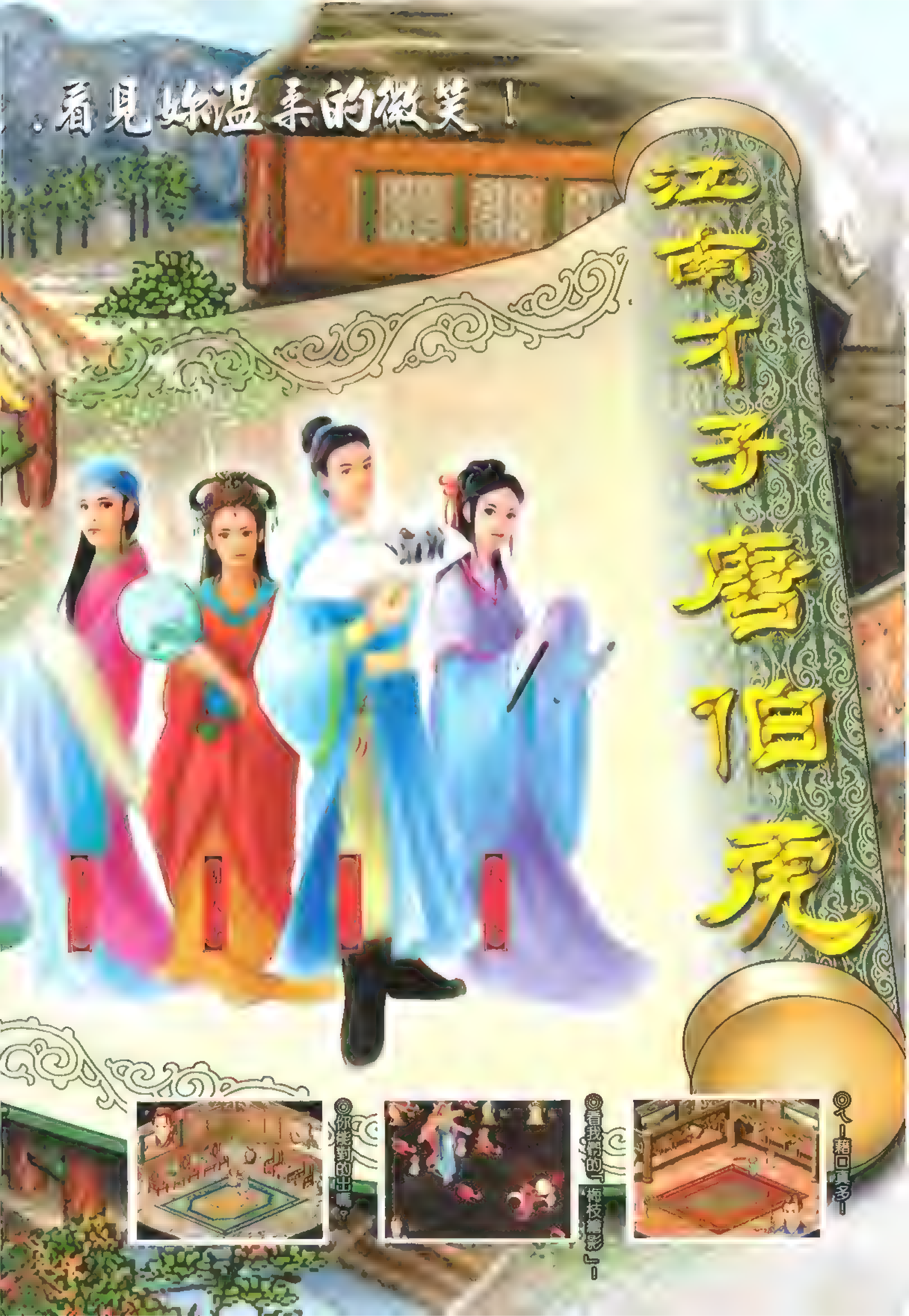
◆玩者將有機會得見傳奇

如絕世好劍、英雄劍、

震鬼神的人物！大逆轉的劇情！驚天地的戰鬥！

道盡江湖事江湖人身不由己的武俠RPG！

追尋與戰鬥的目標，只為了．．
◎瑰麗的江南風光！
◎世紀絕招「天地靈結」！
◎優美的琴聲「鳳求凰」！



…看見妳溫柔的微笑！
江南才子唐伯虎
◎你能對的出嗎？
◎看我們的「梅枝繡影」！
◎ㄟ！藉口真多！

智冠科技股份有限公司
劉備
傳

絕世好GAME
風雲再起
即日起買
風雲之天下會遊戲
就送風之悟
獨家限量海報
謎像視覺工作室
智冠科技股份有限公司
風雲之天下會
風雲

檔案(F) 編輯(E) 檢視(V) 插入(I) 格式(O) 工具(T) 撰寫(C) 說明(H)

傳送

阿毛

Re: 快去玩紅樓夢！

‧‧‧‧‧原始郵件‧‧‧‧‧

寄件者：大頭<dato@ksts.seed.net.tw>

收件者：阿毛<am@ksts.seed.net.tw>

日期　：1998年5月1日PM 22:10

親愛的阿毛：

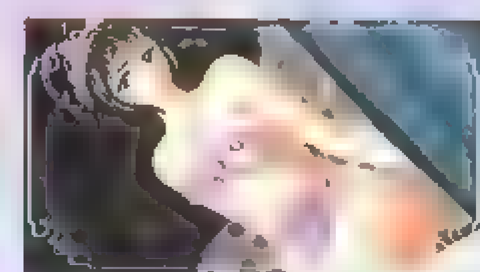
我看到「紅樓夢之十二金釵」在五月號的「電腦玩家」雜誌
全國電腦遊戲排行榜上排行第一名呢！
好像不錯哦！最愛看美美妹妹圖的你買了沒？

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

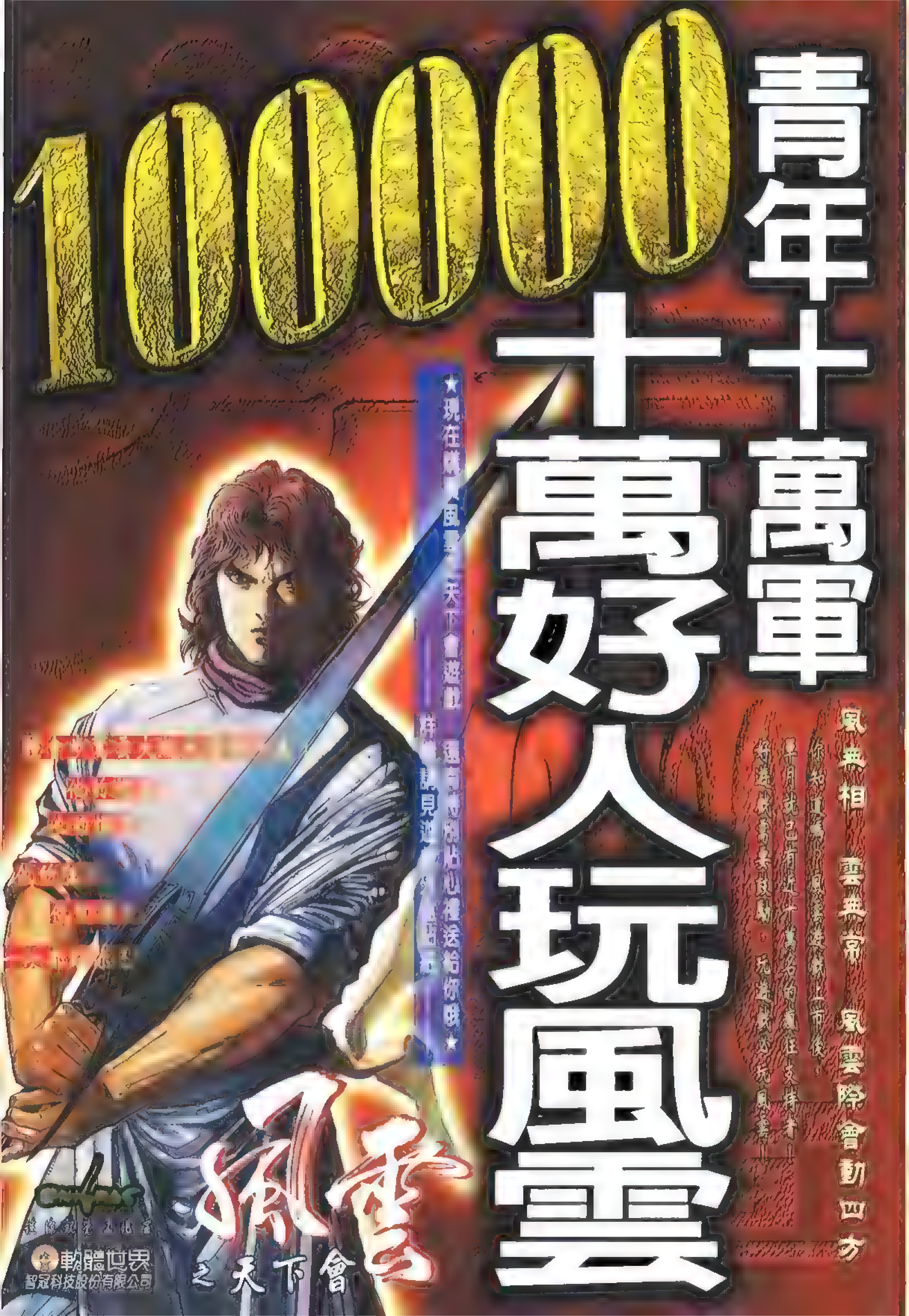
>輕擬的大頭：

>我怎麼會沒買，[illegible]好玩，太晚了吧，

>我阿毛買遊戲可是從不龜毛哦



收件匣 - Outlook Express　Re:　PM 04:03


100000
青年十萬軍
十萬好人玩風雲
風無相 雲無常 風雲際會動四方
風雲
之天下會
軟體世界
智冠科技股份有限公司

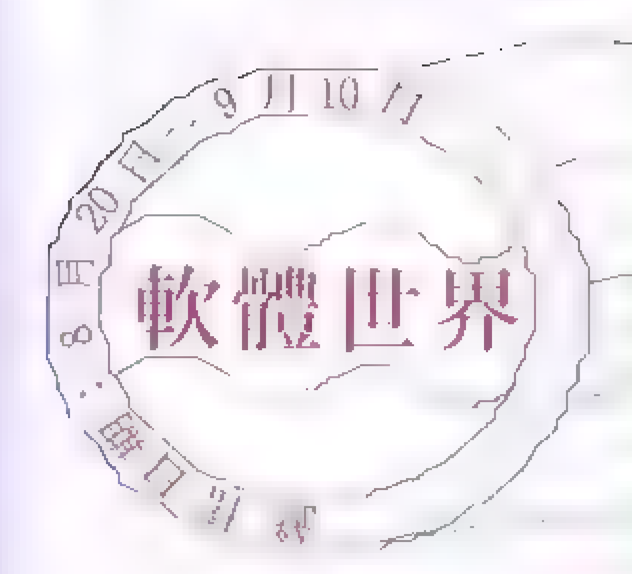
智多星吳用使出百鬼夜哭之二次攻擊絕招
他們即將創造不朽傳奇
主角的超範圍大型攻擊招式，敵人無法擋!
打得最過癮的戰略大作!!

1997年度最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲
本遊戲榮獲新遊戲時代雜誌1997年度新時代獎最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲
您知道素還真如何大玩假死復活的把戲，一人三化身？
您知道魔界眾煞如何顛倒黑白是非，
騙盡世人耳目？淒美的愛情故事、
衛道的俠義劇情和緊湊的遊戲步調，
這就是台灣本土第一套由布袋戲偶為主角的電腦遊戲，
年度人氣最旺的角色扮演遊戲——『霹靂幽靈箭』！
霹靂幽靈箭
軟體世界 智冠科技股份有限公司

你看過數百位真人玩家在網路上相互火拼嗎？你看過不同種族、膚色或理想的玩家，為了

ULTIMA ONLINE（以下簡稱UO）號稱是史上最大的遊戲，雖然已經推出有一段時間了，但目前世界各地還是有成千上萬的玩家紛紛來到BRITANNIA這塊世外桃源，在此扮演他們心目中的角色，為了個

不負責戀愛學堂



排名	遊戲	狀態	公司	類型	票數
1	風雲之天下會	新登場	智冠科技	角色扮演	973
2	太空戰士VII	上回 2	美商藝電	角色扮演	646
3	守護者之劍	上回 5	帝技爺如	角色扮演	631
4	古文明霸王傳	[illegible]	宇峻科技	策略角色扮演	579
5	三國志VI	上回 1	第三波	策略	561
6	戰國美少女	上回 3	帝技爺如	角色扮演	486
7	星海爭霸	上回 6	松崗電腦	即時戰略	477
8	幻世錄	[illegible]	奧汀科技	策略角色扮演	445
9	美少女夢工場～夢幻妖精	[illegible]	精訊資訊	養成	423
10	超時空英雄傳說 2 ～北方密使	上回 10	宇峻科技	戰略角色扮演	398

創世紀唱片 TEL (02)2954-8384、大成堂圖書 TEL (02)2813-2568、來欣電腦
世國資訊 TEL：(02)2932-7046、筑翔資訊 TEL：(02)2937-7515、合縱電腦
介安電腦 TEL：(02)2990-0337、仲美資訊 TEL：(02)2915-0038、郁紀電腦
世恆科技 TEL：(02)2821-7738、逸達企業 TEL (02)8669-2701、慧盛電腦
天壽資訊 TEL (02)2834-8778、弘城資訊 TEL (02)2969 2904、安政電腦 TEL (02)2394-4916
維京科技 TEL：(02)2271-0751、三井電腦 TEL：(03)333-3000、亞細亞電腦 TEL：(03)422-1662
創世紀電腦 TEL (03)335-4950、丸升文化事業 TEL (03)333-8247、書耕電腦圖書 TEL (035)225 792
東興電腦 TEL：(037)337-865、龍軒書局 TEL (04)201-6622、巨旦電腦 TEL：(05)633-8189
三民書局豐原店 TEL (04)524 4752、易泰電腦 TEL (04)836 7484、順發 3C 量販 TEL (04)226-9696
邁太電腦 TEL：(04)222-0050、益裕資訊 TEL：(04)727-7115、龍達資訊 TEL：(04)223-4101
順發電腦 TEL (04)226-4099、101 電腦 TEL (04)520-8961、駿業資訊 TEL (04)876-4362
冠龍科技 TEL：(04)223-1662、諾貝爾書城 TEL：(04)528-5196、詠銘電腦 TEL：(04)623-5298
儒品電腦 TEL (06)241 0200、船富資訊 TEL (06)228 1966、宏華軟體台南店 TEL (06)228-0395
鴻裕資訊 TEL：(07)222-0260、林記電腦 TEL：(07)223-1417、日本橋遊戲台南店 TEL：(06)226-3129
尖端企業 TEL：(07)348-7350、約納瑞電腦 TEL：(07)385-7648、日本橋遊戲高雄店 TEL：(07)235-1848
有樂 GAME 館 TEL：(07)222-6610、宏盧電腦 TEL：(07)237-7391、宏華資訊大昌店 TEL：(07)387-9581
巨宇電腦 TEL：(07)642-6559、傑壽資訊 TEL：(07)235-0821、光統書局屏東店 TEL：(08)722-7108

※特別感謝本月參與銷售排行的全省 51 家經銷商

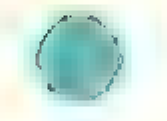
回函中獎名單

台北縣 許智維、嘉義市 楊登凱、中壢市 丁秋霞、金門縣 陳上均、台北市 張哲豪、
苗栗市 葉傑安、台北縣 陳哲賢、南投縣 胡世銘、高雄市 方正宏、南投縣 鄭明昇、
鳳山市 蔡任右、台北市 吳易峰、彰化縣 江宗志、台北縣 楊翔婷、彰化縣 謝雲全、
台北市 謝嘉展、台北縣 謝忠言、台中縣 黃俊二、台北市 林冠宏、屏東市 邱相儒。

名次	遊戲	狀態	公司	類型	票數
1	風雲之天下會	新登場	智冠科技	角色扮演	5672
2	太空戰士VII	上回 2	美商藝電	角色扮演	3758
3	星海爭霸	上回 1	松崗電腦	即時戰略	1941
4	三國志VI	上回 3	第三波	策略	1127
5	美少女夢工場～夢幻妖精	[illegible]	精訊資訊	養成	480
6	守護者之劍	[illegible]	帝技爺如	角色扮演	4[illegible]4
7	世紀帝國	上回 5	展碁	策略	429
8	魔法門VI～奉天承運	上回 4	歡樂影視	角色扮演	398
9	仙劍奇俠傳	上回 8	大宇資訊	角色扮演	321
10	洛克人 X4	上回 10	第三波	動作	273

[redacted] 台中縣、古忠承 台北市、莊國麟 宜蘭市、林思翰 台北縣、陳威儒 台北市、
林哲州 彰化縣、陳佳慧 台中縣、沈俊民 台中市、林文奕 台北市、蘇建勳 台北縣、
[redacted] 台北市、陳奕丞 台北縣、陳怡如 台北市、蔡丕祥 桃園縣、蘇旭民 台中縣、
林大榮 台北縣、李裕信 台北市、董英豪 桃園縣、林培毅 台北市、羅郁婷 苗栗市、
白峻杰 南投市、黃詳真 嘉義縣、李少平 台北縣、李東諭 台北縣、游子緯 宜蘭縣、
許伯瑜 屏東縣、鍾家偉 屏東市、薛宇志 高雄縣、吳素真 高雄市、方韻雅 台北市、
梁啓宏 台南縣、歐遠達 台北縣、江聰慧 桃園縣、黃元駿 嘉義縣、梁翔哲 屏東市、
楊博仁 屏東縣、施培元 苗栗縣、許肇麟 中壢市、陳信良 高雄市、呂雅芬 台北縣、
[redacted] 雲林縣、紀景中 台中縣、朱柏年 台北市、游輝雄 桃園縣、解志強 桃園縣、
洪偉誌 高雄縣、李明修 台北市、吳美惠 高雄市、郭力郝 高雄縣、趙素華 高雄市。

（[illegible]天下+[illegible]折）



■遊戲名稱若以[illegible]
[illegible]月不同。
■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表旁之發行公司資料表）。
■日期標示，上旬爲每月1～10日，中旬爲11～20日，下旬爲每月21日～月底。
■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型爲準

[illegible]

[illegible]1日	Fin Fin 海豚鳥基本組合＋水上樂園（新場景）	[illegible]	[illegible]	[illegible]科技
[illegible]1日	Fin Fin 水上樂園	[illegible]	[illegible]	[illegible]科技
[illegible]24日	[illegible]外傳 西風狂詩曲	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]26日	[illegible]法門VI中文版	[illegible]	[illegible]	[illegible]影視
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9月	大宗師	WIN95	未定	福[illegible]國際
[illegible]5日	[illegible]劍傳奇	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9月15日	8龍神傳說	WIN95	680元	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]20	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10月	大地英豪	WIN95	未定	福[illegible]國際
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]技
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10月下旬	柏德之門(Baldur's Gate)	WIN95	未定	英特衛
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11月	大航海時代外傳	WIN95	未定	第三波
11月	[illegible]2	WIN95	未定	第三波
11月	君臨天下	WIN95	未定	福[illegible]國際
11月	[illegible]2(Fallout 2)	WIN95	未定	美商[illegible]
11月	[illegible]地之光	WIN95	未定	E/SOFT
[illegible]上旬	[illegible]	[illegible]	未定	[illegible]
[illegible]中旬	[illegible]	[illegible]	未定	[illegible]
[illegible]中旬	[illegible]	[illegible]	未定	[illegible]
[illegible]下旬	[illegible]	[illegible]	未定	[illegible]
未定	幻想紀元	WIN95	未定	奧汀科技

[illegible]

9月	[illegible]特蘭提斯中文版	WIN95	1100元	第三波
[illegible]日	[illegible]	[illegible]	1350元	[illegible]國際
[illegible]日	[illegible]	[illegible]	未定	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9月底	黑暗之[illegible] Heart of Darkness	WIN95	1080元	英特衛
10月	太空邦妮	WIN95	未定	歐樂影視
10月	安魂曲[illegible]天使之怒	WIN95	未定	歐樂影視
[illegible]	[illegible]	[illegible]	未定	[illegible]
10月底	Grim Fandango 神通鬼大	WIN95	990元	松崗電腦
[illegible]	[illegible]	[illegible]	未定	[illegible]
12月	古墓奇兵3	WIN95	未定	第三波
[illegible]	[illegible]	[illegible]	未定	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	未定	[illegible]

[illegible]

10月19日	哈囉！莫札特	WIN95	720元	捷友資訊
[illegible]	[illegible]	[illegible]	未定	[illegible]
[illegible]月	[illegible]	[illegible]	未定	松崗電[illegible]

[illegible]

7月31日	Microsoft Outwars	[illegible]	[illegible]	台灣微軟
9月15日	Quake II Mission Pack(II)	[illegible]	[illegible]	憶弘國際
[illegible]	Crime Killer	[illegible]	[illegible]	英特衛
[illegible]	宇宙裝甲兵	[illegible]	[illegible]	協和國際
[illegible]	Star Trek Vulcan Fury	[illegible]	[illegible]	英特衛

[illegible]

[illegible]	Microsoft Baseball 3D	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Microsoft CART Precision Racing	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Microsoft Golf 1998	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Microsoft Monster Truck Madness 2	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8月底	Tiger Wood 99 老虎伍茲	WIN95	1080元	美商藝電
[illegible]	台[illegible]職[illegible]大聯盟	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10月	中華職棒 98VR	WIN95	未定	世紀縱橫

[illegible]（SLG）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]唯[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] III	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9月中旬	皇朝霸業	WIN95	未定	梵太師
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10月	A.I (Alien Inte igence)	DOS/WIN95	未定	英特衛
10月	幽浮 4 太空攔截者	WIN95	未定	第三波
10月	浪漫創世神話	WIN95	760元	帝技爺如
[illegible]	[illegible] War	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10月10日	純愛手札	WIN95	900元	華義國際
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]傳[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11月	文明帝國 2 網路版	WIN95	未定	第三波
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
12月	曹操傳	WIN95	未定	第三波
[illegible]	[illegible]人	[illegible]	[illegible]	[illegible]
12月23日	亂調情人	WIN95	680元	捷友資訊
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

8月	勇士們	WIN95	980元	第三波
8月	強襲風暴	WIN95	990元	第三波
8月	國風[illegible]之風雲變色 WIN 95 版資料片	WIN95	540元	世紀縱橫
[illegible]	[illegible]資料片－武力反擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9月	成吉思汗 4	WIN95	1350元	第三波
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9月10日	大地英豪	WIN95	980元	華義國際
[illegible]	[illegible]0 火線任務（資料片）	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10月	鋼鐵司令	WIN95	未定	第三波
10月	大戰略 V 地圖集	WIN95	未定	第三波
10月	StarCraft 資料片－Brood War 怒火燎原	WIN95	780元	松崗電腦
10月5日	101 空降師	WIN95	980元	華義國際
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]適者生存	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]宮（暫定）	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

8月	衝窄狂飆 POD 黃金版	WIN95	780元	第三波
9月	異形追殺令	WIN95	890元	第三波
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9月	Need For Speed 3 極速快感 3	WIN95/3D FX	1080元	美商藝電
[illegible]	[illegible] 4	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]員	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9月底	警察故事之迅雷先鋒	WIN95	1250元	松崗電腦
[illegible]	[illegible]人 (I eer Huntin')	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]子 2	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10月	鐵鷹 F16	WIN95	990元	第三波
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10月15日	東方傳説	WIN95	790元	安峻科技
10月15日	魔域爭霸	WIN95	600元	凡力堂
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]家（暫定）	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] The Chosen	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
12月	彌賽亞 (Messiah)	WIN95	未定	英特衛
12月	古墓奇兵 3	WIN95	未定	第三波
[illegible]	[illegible] 3D	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]（暫定）	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

[illegible]	[illegible]大師	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9月27日	中國麻將風雲	WIN95	680元	捷友資訊
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]象棋	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]麻將	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10月中旬	象棋佈局	WIN95	未定	晟業資訊
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]空[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

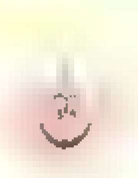
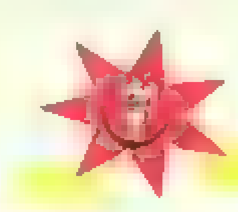
7 月31日	Microsoft Flight Simulator 98	WIN95/98	1190 元	台灣微[illegible]
8 月	超級醫生 3	WIN95	1000 元	鑫[illegible]
8 月底	LongBow Anothology	WIN95/3D FX	未定	美商藝電
9 月	噴射戰鬥機之完全燃燒	WIN95	未定	[illegible]
9 月	Israli Air Force 以色列空軍	WIN95/3D FX	未定	美商藝電
9 月	裝甲先鋒	WIN95	990 元	第三波
9 月10日	F-18 超級大黃蜂	WIN95	1080 元	憶弘[illegible]
9 月10日	裝甲神兵	WIN95	990 元	憶弘[illegible]
10月	阿帕契中隊	WIN95	890 元	第三波
12月	三國志 6 威力加強版	WIN95	980 元	第[illegible]
12月	FALCOM4.0	WIN95	未定	第[illegible]

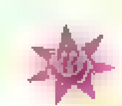
[illegible]

8 月20日	古文明霸王傳	WIN95	780 元	宇峻科技
10月	水滸傳	WIN95/DOS	未定	[illegible]
10月10日	鐵甲[illegible]	WIN95	未定	[illegible]
11月	魔導聖戰 風色幻想	WIN95	780 元	[illegible]

發行公司資料表：

飛拓國際	TEL:(02)2293-9072	FAX:(02)2293-9073	
福旭國際	TEL:(02)8773-5409	FAX:(02)8773-5408	
安峻科技	TEL:(02)2965-1782	FAX:(02)2966-9625	
鑫盛資訊	TEL:(02)2307-3470	FAX:(02)2307-3564	
奧汀科技	TEL:(02)3233-4810	FAX:(02)3233-4865	
展業資訊	TEL:(02)2543-2222	FAX:(02)2522-3819	
博羽資訊	TEL:(02)2996-1975	FAX:(02)2996-1913	
協和國際	TEL:(02)2341-2345	FAX:(02)2341-6769	
旭力亞	TEL:(02)2726-3136	FAX:(02)2726-2486	
龍愛科技	TEL:(04)310-7066	FAX:(04)310-7068	
EZSOFT	TEL:(02)25855305	FAX:(02)25850347	
大宇資訊	TEL:(02)2356-0955	FAX:(02)2356-0969	Web:http://www.softstar.com.tw/
美商藝電	TEL:(02)2747-6588	FAX:(02)2747-6312	Web:http://www.ea.com.tw/
憶弘國際	TEL:(02)2218-9808	FAX:(02)2218-9801	Web:http://www.mmi.com.tw/
第三波資訊	TEL:(02)8780-3636	FAX:(02)8780-5656	Web:http://www.acertwp.com.tw/
美商新美	TEL:(02)2706-0660	FAX:(02)2754-8803	Web:http://www.ussummit.com.tw/
松崗電腦	TEL:(02)2704-2762	FAX:(02)2704-4454	Web:http://www.unalis.com.tw/
智冠科技	TEL:080-741009	FAX:(07)815-1992	Web:http://www.soft-world.com.tw/
光譜資訊	TEL:(02)2395-7200	FAX:(02)2395-7201	Web:http://www.ttime.com.tw/
歡樂盒	TEL:(02)2231-6454	FAX:(02)2231-6424	E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw
富峰群資訊	TEL:(02)2232-0033	FAX:(02)2231-2679	E-mail:fullxorp@tpts1.seed.net.tw
英特衛多媒體	TEL:(02)2999-6768	FAX:(02)2999-2195	E-mail:www.interwise.com.tw
鼎昌實業	TEL:(02)2662-5266	FAX:(02)2662-5263	Web:http://www.worldwise.com.tw/
精訊資訊	TEL:(02)2999-6883	FAX:(02)2999-7061	Web:http://www.kingformation.com.tw
弘煜科技	TEL:(04)201-8369	FAX:(04)202-2557	Web:http://www.fy.com.tw
梵太師電腦動畫	TEL:(02)2756-5833	FAX:(02)2756-5862	Web:http://www.cdsoft.net/
華義國際	TEL:(02)8789-0099	FAX:(02)8789-1196	Web:http//www.hwaei.com.tw/
歐樂影視	TEL:(02)2351-3291	FAX:(02)2351-3447	Web:http//www.playerhouse.com
旭光資訊	TEL:(02)2914-2497	FAX:(02)2914-2505	Web:http//www.sungraph.com/
捷友資訊	TEL:(02)2648-5858	FAX:(02)2652-1798	Web:http//www.apexsoft.com.tw/
力藝資訊	TEL:(02)2771-2968	FAX:(02)2778-3633	Web:http//www.playtime.com.tw/
富爾特科技	TEL:(02)2910-3300	FAX:(02)2915-5223	Web:http//www.fullerton.com.tw/
正先實業	TEL:(02)2506-0271	FAX:(02)2504-2319	Web:http//www.front.com.tw/
宇峻科技	TEL:(02)2550-3858	FAX:(02)2550-7426	Web:http//www.uj.com.tw/
日商帝技蓓如	TEL:(02)2747-2278	FAX:(02)2760-1548	Web:http//www.tgl.com.tw
美商新美	TEL:(02)2706-0660	FAX:(02)2754-8803	web:http//www.ussummit.com.tw
遠距科技	TEL:(02)2555-1411	FAX:(02)2558-2957	web:http//www.macroview.com.tw
台灣微軟	TEL:(02)2508-7149	web:http//www.microsoft.com/taiwan/products/home/game/default.htm	



好評熱賣中
完全中文版
可切換640x480、800x600、1024x768三種模式
人連線對戰功能
數十種建築物及兵種可供選擇使用
更有挑戰性
七年戰爭
第一套以中,日,韓三國的歷史為故事背景的即時戰略遊戲

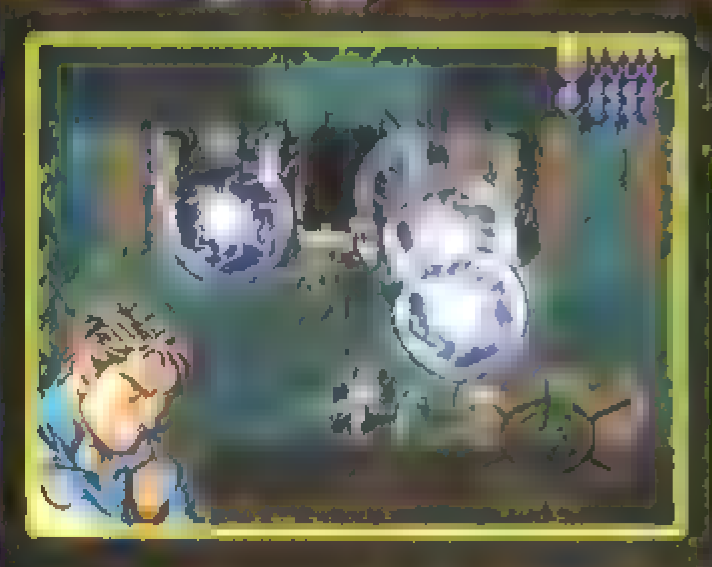
雙CD版
內附科隆戰記
精裝原版小說
科隆戰記
受咒之地
好評熱賣中
大的神秘世界供您遨遊四方
性化的操作介面、精緻的人物造型及華麗的場景。
支悅耳動聽的CD音樂。
種的武器裝備皆有不同的超炫必殺技。
種類型的武器可供選擇、數種類型的魔法可供使用。
富峰群資訊
宏廣多媒體
客戶服務中心
HICOM
軟體世界

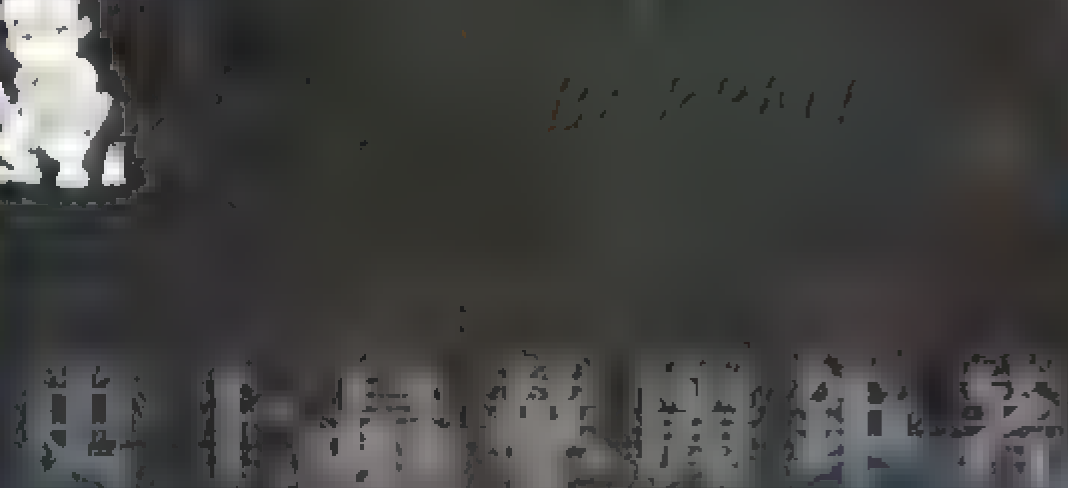
公元
2140
火線任務1
好評熱賣中
全新登場的70個戰略任務（並新增網路對戰部份）！
UCS與ED雙方全新研發的致命武器將全數投入戰場！
每盒產品中都附贈原英文版母片，您可以馬上就進入戰場！
內附公元2140英文完整版
超值大放送!!!
EARTH
2140
MISSION PACK 1
TopWare
富峰群資訊
宏廣多媒體
客戶服務中心
軟體世界

好評熱賣中
Cain in the 3rd Earth
第三地球
500光年距離外的第三地球發出求援訊號！
調查艦隊向第三地球前去支援，
但就在快抵達時，
卻意外的遭受星球衛星武器攻擊…
三艘主力艦中只剩一艘迫降在第三地球上，
整個艦隊被完全的殲滅，
而你，卻幸運的因冬眠裝置的提早解除，
而成為唯一的生還者！
吉峰群資訊
宏廣多媒體
客戶服務中心
MAKKOYA
軟體世界

九月中旬

闇黑帝降臨
CORUM II
DARK LORD
全.火.力.開.發.中
八月底
顛.覆.上.市





宏廣多媒體
富峰群資訊
客戶服務中心

今世紀末最強A·RPG
ELEVEN
HICOM
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷

惡靈，將傾巢而出！
地獄徽章
Symbol of FATMA
Another story of Ancient Dragon
Prologue
中文版
富峰群資訊
宏廣多媒體
客戶服務中心
MIRINAE
SOFTWARE,INC
軟體世界

WAEI
華義遊戲網
http //www waei com tw

靈劍傳奇
～一場英雄俠客與多情精靈
所刻畫出的唯美愛情故事～
精靈
唯美
豪氣
悲壯

WAEI
華義國際
再掀武俠新生命！是您絕對不能錯過的RPG遊戲！

FUJITSU

戀愛物語 魔法學園

又一次美麗的約會…

魔法學園讓您充滿愛的故事!!

★縮短了遊戲時間，故事內容更充實了。你可以試著跟更多的女孩談戀愛

★除了原有項目外，更增加了校慶、情侶魔法選美、交換日記等100多個新項目，而且特殊事件也會隨著季節而更改喔！

★你所交往的女孩，會出現參數畫面供你參考，你可以嘗試各種戀愛的策略。而且還可以替她做心理測驗

★80張以上新增圖檔，張張精彩美麗

★特別追加了每位主角的代表歌曲，更增添談戀愛的氣氛

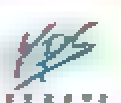
★只要參考課表即可確認這週和下週的行事曆

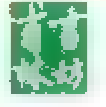
戀愛CALL機 大方送!!

限量1500套!!

至下列賣場購買「戀愛物語之魔法學園」軟體即贈「戀愛物語之魔法學園」原版海報一張 送完為止喔！

HESS 何嘉仁電腦廣場 AURORA





集思廣資訊有限公司 瑞爾鼎電子電腦世界 益稔資訊有限公司

墊腳石圖書有限公司 龍軒書局有限公司 諾貝爾書城（廣訊書店）

新的遊戲畫面，各項參數一目瞭然

新增女孩好感排行榜，戀愛不再盲目！

全新的行事曆畫面，操作簡單明瞭。

大地英豪
Fields of Fire
WAR ALONG THE MOHAWK
RPG+即時戰略的歷史遊戲
會成長的人物，會思考的敵人
◆超過40個角色，融合RPG要素的新型及時戰術遊戲。
◆每個角色都有其獨特的語音，技能及生命值
◆遊戲中的角色會隨著遊戲的進行，不斷增進其生命值或學習新的技能。
◆角色可以購買或覓尋各種不同種類的武器及裝備、包括炸藥、
毛瑟槍、喇叭槍、補捉器、戰斧等…
◆創新的資源管理系統，玩家需要捕捉野生動物
如:蛇、狼、老鷹等，來增加自己的財富
◆支援Win98及多人連線功能，完整的個別指導功能；
讓玩家可以馬上輕鬆上手。
◆多人連線功能，可支援2人網路卡串接，4人IPX網路連線或
TCP / IP網際網路連線功能
華義國際
WAEI
休閒軟體・最佳品牌
http://www.waei.com.tw
empire
INTERACTIVE

台灣電腦遊戲界的年度大事
將門
將門獅子吼 精選20首知名遊戲配樂
這些遊戲你聽過嗎?
青少棒揚威記、超時空英雄傳說 2
電腦遊戲配樂界人氣指數第一的
+「THE MORE樂團」
遊戲迷絕對不可錯失
即將推出
特別感謝贊助廠商
弘煜科技股份有限公司
主題曲 "蝶戀花"

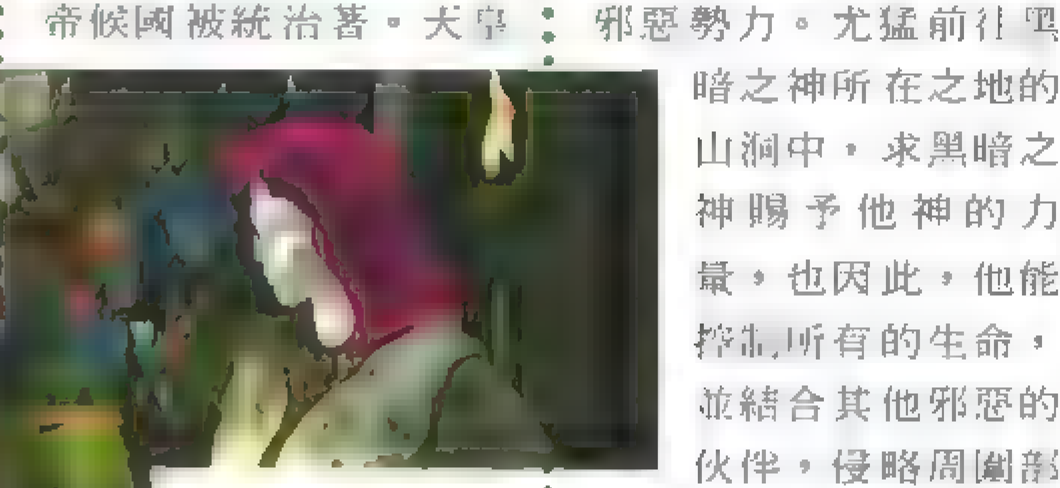
華人遊戲配樂界的時代創舉
獅子吼
百萬大製作 全部重新編曲演唱演奏
耐雞人生指南・三國志蜀漢英雄傳・富甲天下2
「將門獅子吼」+「音樂神殿」
氣勢磅礡比擬電影「絕地任務」
的珍藏經典雙CD
敬請期待
Music
第三波文化事業股份有限公司

幻雄時代另一戰國史…

風地之光

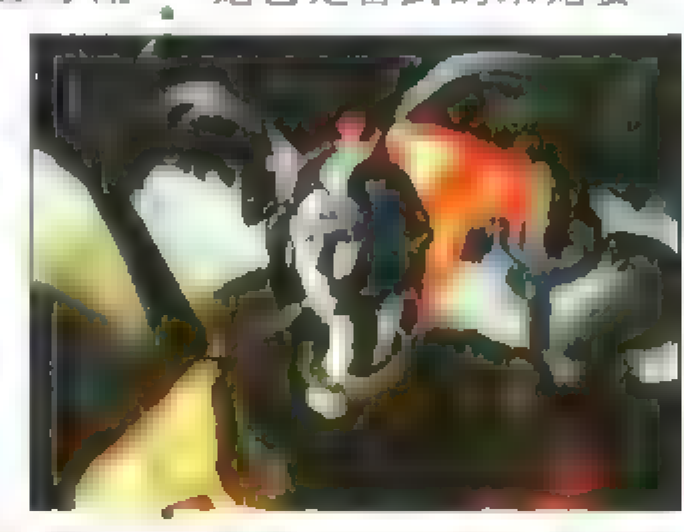
當文明剛開始的時候，山裡頭沒有路、河川裡也沒有船和橋。人類跟動物相處得很好，到處吃穿不愁，老百姓不用爲了生活拼命的工作，大家都很善良，沒有任何貪念，簡直是世外桃源。

過了很長的一段歲月之後，所有的東西都變得進步了，人們便開始不喜歡樸素的生活，於是便有了貪心的念頭，因此，農夫互爭土地、漁夫互爭海域，也開始製造武器，於是海、陸上的動物便開始逃亡…。有了槍和軍隊，人類開始互相攻擊，便引起了戰爭…。



在幻雄時代，幾個種族和以城市爲中心的帝候國被統治著。天皇啓武在祭壇祭拜時，突然颳起了大風，這種奇怪的氣息和平時不大相同，天皇啓武便預測將來可能會有大災難要發生了。啓武爲了保護善良的熊面族，一方面趕走惡劣、暴力的虎門族到很遠的地方；另一方面，則加強訓練、培養武力，且派遣數人到幾個部族去觀查情況。

這時，許多帝候國開始互相侵略，而趁著混亂之際，邪惡勢力逐漸地壯大，尤其是炎帝新農國後代尤猛領導的虎門族，變成最壯大的邪惡勢力。尤猛前往黑暗之神所在之地的山洞中，求黑暗之神賜予他神的力量，也因此，他能控制所有的生命，並結合其他邪惡的伙伴，侵略周圍部族。熊面族族長魏功有一個名叫芬娃的女兒，她也是啓武的未婚妻，當兩人正忙著準備婚禮之時，意外卻發生了……。



不同的主角擁有不同的職業

遊戲剛開始時，玩家可以從啓武、吳尚、普貝、可蘭這四個主角當中，選擇一人來進行遊戲，而每個主角的職業類別各不相同，如啓武便是個戰士、吳尚是個鬥士、普貝爲魔法師、可蘭則是個小偷，當遊戲進行至後半段時，玩家還能遇見兩個隱藏的人物，每個主角均擁有不一樣的結局。

主要登場人物資料：

魔法師。頭腦非常靈活，咒術、預測能力很強，經常提供啓武指示，主要使用的武器是弓和槍。可以使用咒術來恢復、治療，魔法相當強。

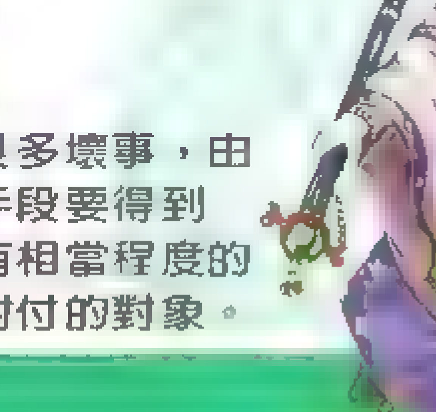
鬥士。雖然有點笨，但很有勇氣，力量也很大。所有的事情都要用武力解決，所以處理事情的能力非常差。主要武器是槍和斧頭

遊戲中的主角，是個具有堅強意志的典型戰士。主要使用的武器是青銅劍，善用劍和弓，具有一點魔法力量，精神集中力很強，神賦予他很大的力量。

尤猛的部下，行事惡劣、神經質。主要使用的武器是槍和斧頭。雖然沒有魔力，但武術相當高強。

18歲，族長的女兒，很漂亮、對音樂有天份。因陷入尤猛的陰謀中，故失去父母、被迫跟着尤猛，是啓武的未婚妻

女人國的國王。剛開始時，喜歡折磨普貝，讓普貝痛苦，可是後來卻喜歡上普貝，並跟著他、幫他很多忙。她的脾氣很怪，不知道心裡在想些甚麼。主要使用的武器是小刀和弓。很聰明、動作也很靈活。



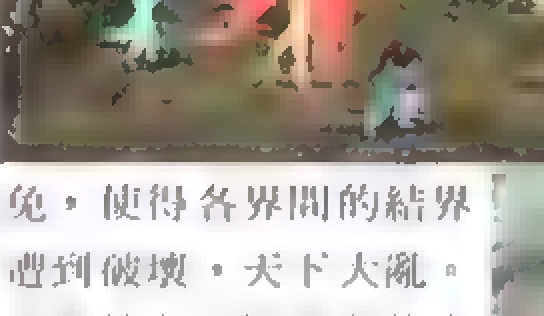
邪惡的化身，做過很多壞事，由於喜歡芬娃，所以不擇手段要得到她，但是沒有成功，具有相當程度的魔法力和體力，是很難對付的對象。

靈劍傳奇

遊戲劇情介紹

傳說在遠古時代曾經有四位狂神，祂們個別擁有四樣神器，那就是「天闕」、「玄將」、「羅剎」以及「龍敖」。這四大狂神利用四樣神器荼毒無辜的百姓，後來卻不知為何被封印起來，而這四樣神器據說被埋藏在某個人煙稀少的地方永遠地沈睡著。根據古書記載，若挖掘出這四樣神器中的任何一樣，該狂神就會復活，並且附身在擁有神器的人身上，而這四大狂神則各有好壞，而且彼此相剋。

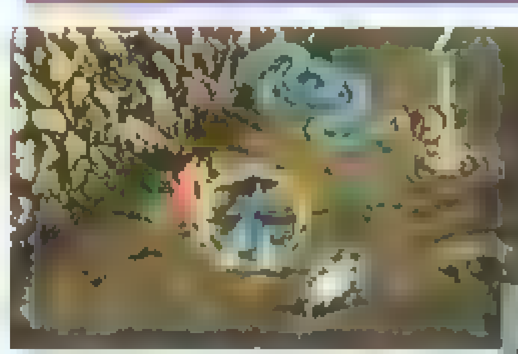
曾經有兩人分別挖出「天闕」與「玄將」兩神器，結果持有玄將邪鏡的人變成了萬惡之源，到處殘殺生靈。不僅人界受到危害，就連神界、鬼界、靈界、妖魔界等異界都無一倖免，使得各界間的結界遭到破壞，天下大亂。



幸而持有天闕靈劍的玄大俠，利用那把靈劍再次將邪鏡封印住，才維持了各界的平衡。

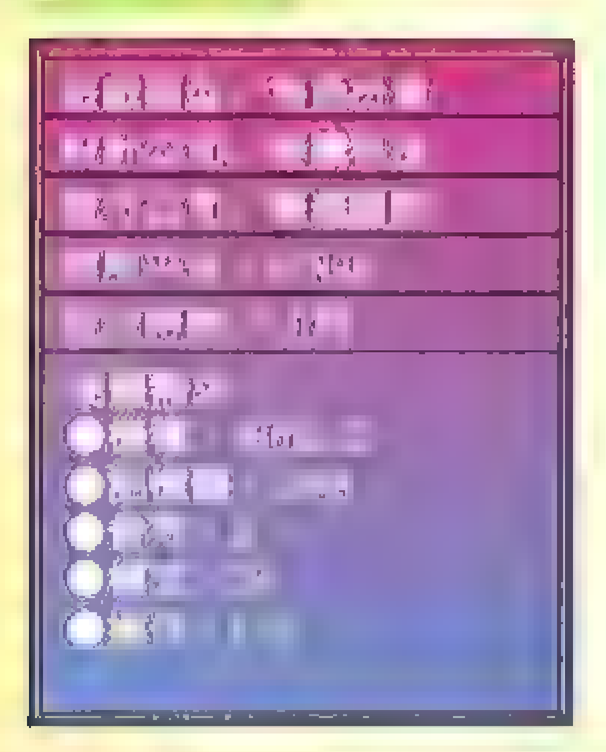
可是萬惡之源並未完全消滅，祂揚言百年後將再復活，屆時祂要全世界陷入黑暗之中、萬劫不復。當時玄大俠耗盡真元仍無法完全消滅萬惡之源，他告訴世人將輪迴轉世，等待百年後再與萬惡之源做個了結。於是眾人將希望託付在百年後即將現世的「靈劍傳人」身上…。

靈劍傳奇第二部「紫青仙劍錄」請玩家期待！



另外透露一點就是，靈劍傳奇的製作小組目前正在企劃靈劍傳奇第二部～「紫青仙劍錄」，四大狂神神器中的「羅剎」與「龍敖」都還未現世，而這兩樣神器與傳說中的紫青雙劍又有何關聯呢？又怎麼與天闕靈劍扯上關係的呢？這一連串的謎題就等玩家來一一解開了。「紫青仙劍錄」將會是FOR WINDOWS 95的即時戰鬥遊戲，不須切換戰鬥畫面，玩家也可以清楚看見主角們的戰

鬥英姿。這套戰略角色扮演遊戲，將會改變玩家對傳統角色扮演遊戲的看法，許多大膽的嘗試、新鮮的玩法盡在「紫青仙劍錄」裡。更重要的一點就是，一代的靈劍傳奇存檔可以在二代的「紫青仙劍錄」裡繼續玩，省去傳統角色扮演苦苦練功的痛苦，所以玩家最好先在靈劍傳奇一代裡做好準備，等待更刺激的挑戰。而且「紫青仙劍錄」的劇情更加複雜、支線更多。段丰會不會再度復活在「紫青仙劍錄」裡，就看玩家的能耐囉！請密切注意～靈劍傳奇II之「紫青仙劍錄」。



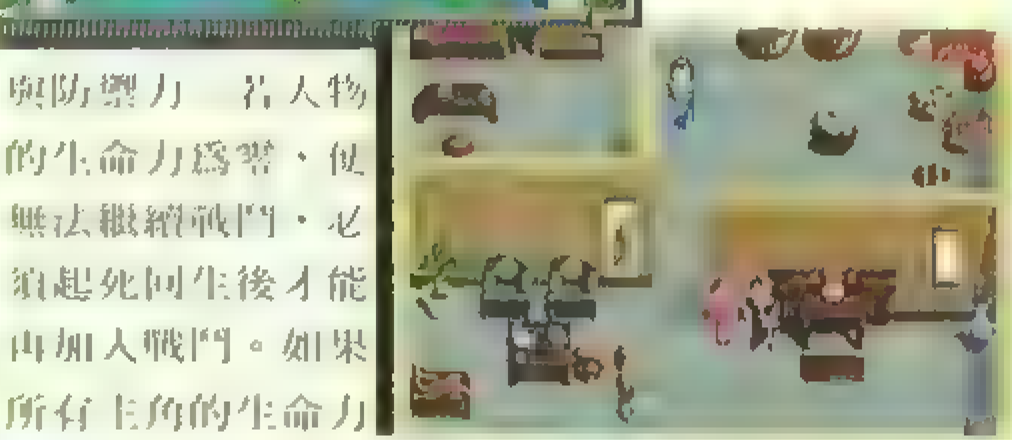
熱片追蹤令

中國古代靈異武俠RPG

這款由泰騰公司製作、華義公司代理發行的「靈劍傳奇」，是一款以中國古代靈異故事為主題的武俠角色扮演遊戲。玩家扮演的是傳奇英雄玄大俠的轉世傳人～段丰，在遊戲一開始，段丰只是個完全不通曉任何武功的農村小夥子。但隨著一陣陣怪夢的出現，段丰決定離開自幼生長的家鄉，尋求天災異象與怪夢之謎。在旅途中，段丰會遇到生死與共的兩位戰友～身著男裝的女俠慕容尋，以及修練百年的蝴蝶精雪嬋。慕容尋的祖父慕容展將會傳授段丰一些基本的武功，並且告訴他「靈劍傳人」的故事，一人便開始了這段與萬惡之源的征戰。

遊戲的操作介面十分簡便，只要用方向鍵、Space Bar和Enter鍵即可操縱。選單均是以圖像或清楚的選項構成，令人一目瞭然。城鎮和野外的畫面是採用45度垂直的瞰視角，作戰時則切換為斜向視角。每個人物在作戰時都有其特殊動作，各個武功招式也有相對應的動作。

人物的屬性主要有生命力、靈力、攻擊力



與防禦力。若人物的生命力為零，便無法繼續戰鬥，必須起死回生後才能再加入戰鬥。如果所有主角的生命力均降為零，遊戲便告結束。人物或法術必須耗用靈力，而生命力與靈力則可藉由某些法術和藥草來回復。

遊戲中最精采的部份，除了生動的戰鬥和曲折的故事之外，還有三位男女主角彼此間的愛恨情仇。像是男扮女裝的慕容尋對段丰由輕視而變成喜愛，以及蝴蝶精雪嬋仰慕段丰，卻一心成全慕容尋的精神，都將成為玩者們討論的話題。武俠、愛情與迷宮，幾乎已成為國產角色扮演遊戲中最重要的成份。

人物介紹

仙宮龍女：偷偷溜到凡間玩耍，去追求龍王解開封印。

逍遙老仙：指點前往鬼城的…

慕容尋：…兒身的她更加…

月夜夫人：鬼城的女王…冰山美人，連仙界也敬她三分。

紫瑤：鬼城使者，引領凡人出入鬼城，精通法力。

含櫻：落入人間的靈石…被奸人所…落入魔…

仙宮龍王：仙界靈力最強的龍王，是唯一能解開靈劍封印的人。

段丰：遊戲中的男主角，為靈劍的傳人，個性木訥善良。

雪嬋：人間仙境底…的蝴蝶精，善人…

慕容展：…

具有中國風味、舞台劇感覺的冒險遊戲

剛接觸到『迦陵演義』這款遊戲時，很難不被遊戲中漂亮的背景所吸引，那種奇特的風格，令人聯想到中國的山水畫。遊戲中，玩家必須引導記憶全失的藍迦陵，在西元700年左右的中國內地，展開自我探險之旅。

▶遊戲畫面的感覺相當具有中國風

義

您就是即時舞台劇的大導演

『迦陵演義』這款遊戲在設計之初，做了一個相當有野心的嘗試，就是讓玩家來當遊戲的導演，看到這裡玩家可能會懷疑，是真的嗎？沒錯！而且是舞台劇的導演！『迦陵演義』的遊戲進行，完全朝『即時舞台劇』的形式發展，由於採用這種革命性的遊戲系統，擔任導演的玩家，必須手握滑鼠不斷地下指令給藍迦陵，如果遇到個很菜的導演，完全不會導戲的話，舞台劇演員可是會發牢騷的喔！記住藍迦陵可是個大牌、活生生的演員。

齣舞台劇只要不是獨腳戲，理所當然就會有其他的次要角色出場，為了維持舞台劇的風格，『迦陵演義』安排了活潑可愛的蘇菲雅小姐和成熟穩健的高倉先生，來擔任舞台劇的配角。隨著玩家隨性的導戲，冒險旅途會出現各式各樣的突發事件，藍迦陵不斷與人邂逅、接觸後，想法及性格會跟著改變，受到這樣的影響而成長的迦陵，日後的言語談吐及行為也會隨之改變，換句比較專門的術語來說，『迦陵演義』是款互動性色彩濃厚的遊戲。

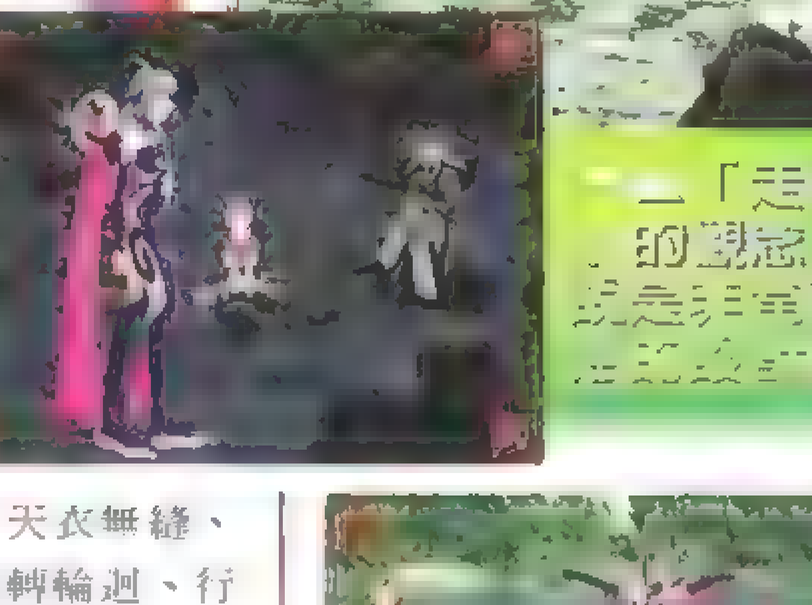
在遊戲中藍迦陵除了有喜、怒、哀、樂等，纖細、豐富的表情外，還會不時地耍耍小脾氣，這種任性不聽話的個性，實在令人又愛又恨！沒有人能夠預知迦陵將來會變成什麼個性、結局會變如何？不確定的情境，可以說就是『迦陵演義』的魅力所在。

瞧迦陵那表情豐富、儀態萬千的樣子，玩家您所擔任的導演可要好好地指導她喔

革命性的中國風劇本系統

全中文化的操作系統，並不足以說明這款遊戲的不同在哪，因為『迦陵演義』一舉擺脫了攻擊、魔法、談話等傳統的操作系統，大膽引進舞台劇『走台步』的觀念，什麼是走台步呢？也就是說一個演員在舞台上，什麼時候該有什麼樣的動作、表情，才能達到最大的戲劇效果。

▲怎麼了？一付快哭出來的樣子，是太入戲，還是心情不好？



▲「走台步」的觀念，可說是非常有創意的設計喔

『迦陵演義』在遊戲的過場畫面上，運用大量的中國風成語來當作標題，例如：天衣無縫、對影成三人、流轉輪迴、行雲流水等，這些中國成語並非中文改版工程師故意加上去的，而是在遊戲的原始設計時，企劃人員就已經想出來的點子，為的就是去營造出特有的中國風味，相信各位玩家看到這裡，一定迫不及待地想試試這款濃厚中國風的遊戲了吧！

▲失敗為成功之母，再來一次吧！

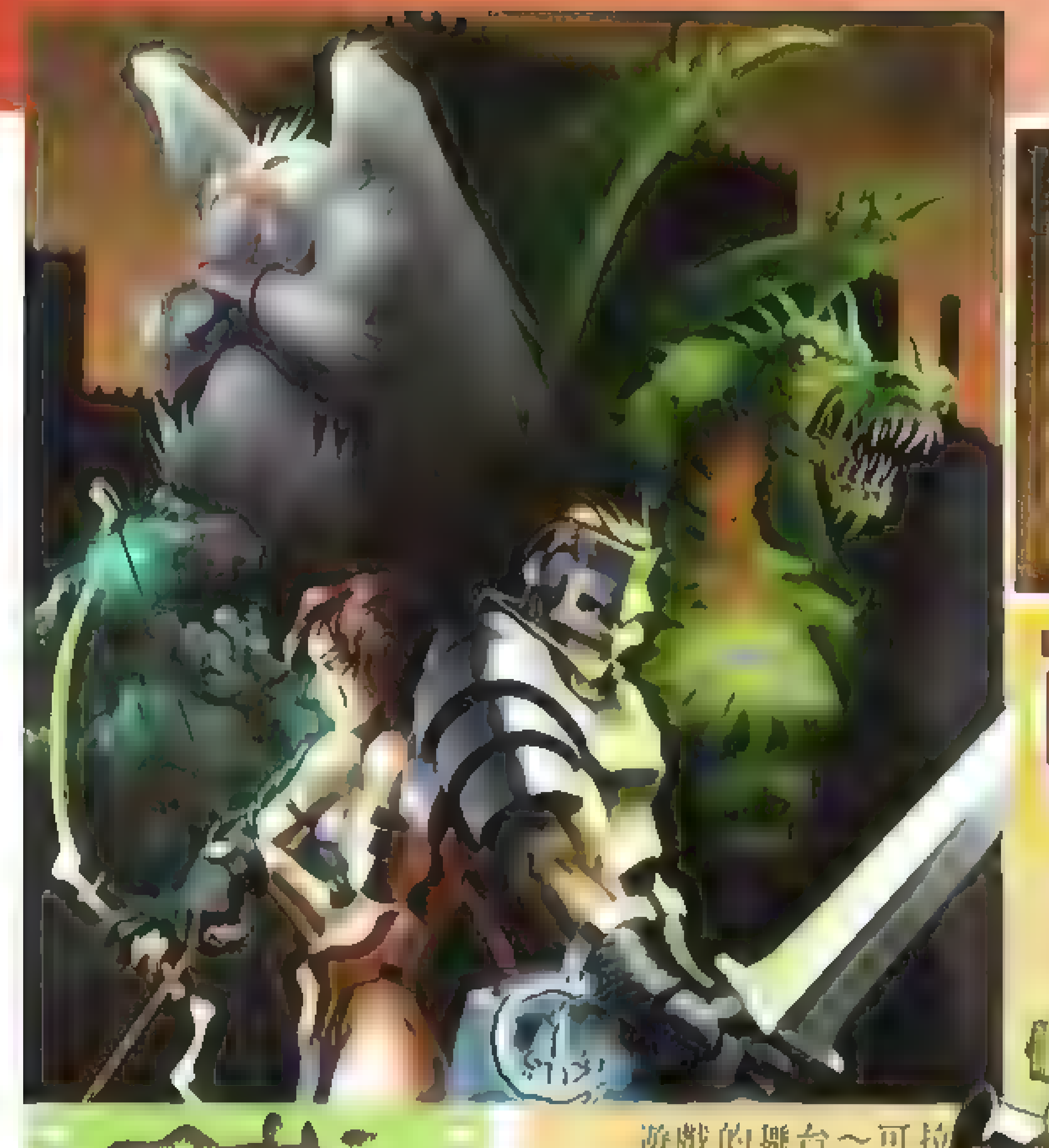
超華麗的寫真3D背景

一個成功的導演必須懂得掌控所有的狀況，除了要花心思指導演員的台風、走步外，還要尋找合適的背景。別擔心，『迦陵演義』已經先幫玩家設想到了，特別準備了竹林、河灘、沙漠、村落等，一幕接一幕的超華麗舞臺場景，保證讓人專业都忍不住要翹起拇指說讚呦！

▲OH？戲劇效果不錯喔

超豪華的國語配音陣容

為了忠實呈現舞台劇的即時效果，TGL台北分公司特別替『迦陵演義』找來了專業配音員，請各位玩家拭目以待，革命性的舞台劇冒險遊戲『迦陵演義』，即將在今年十一月初，與各位見面！



您真的相信和平嗎？那只不過是人們的妄想。[illegible] 以劍得到這個世界的 [illegible] 也會被劍所 [illegible] 用劍去 [illegible]

鐵甲英豪

可拉羅斯大陸上的政權風暴

遊戲的舞台～可拉羅斯大陸，長久以來一直處於被兩個帝國和一個共和國分裂統治的情形下，最後，可拉羅斯大陸終於被阿畢諾家族的杜雷皮隆皇帝統一，這是一個光明時代的開始。所有的老百姓稱呼統一可拉羅斯大陸的杜雷皮隆為『鋼鐵王』，雖然他用武力統一國家，但卻受到國人的尊重及歡迎。『鐵甲英豪』這個遊戲，便是描述可拉羅斯大陸的英雄～鋼鐵王的故事。

在當時，掌握共和國政權的是米蘭家族的黨魁，而在杜雷皮隆的暴政之下，他們伺機暗中策劃謀反活動，結果…，在杜雷皮隆皇帝死了之後，可拉羅斯大陸的政權便被米蘭家族的

伯爵瑪蒂雷斯重新掌握了政權，於是，大陸被米蘭家族接收，而阿畢諾家族也慢慢地被人們遺忘，直到20年後…，可拉羅斯大陸又重新掀起一陣政權風暴…。

雷騰

遊戲中的主角，鋼鐵王的兒子，具有優異的攻擊能力，由於不喜歡殺人，因此一點兒也不像傭兵。

瑪蒂雷斯

鋼鐵王死後掌握政權的壞君王

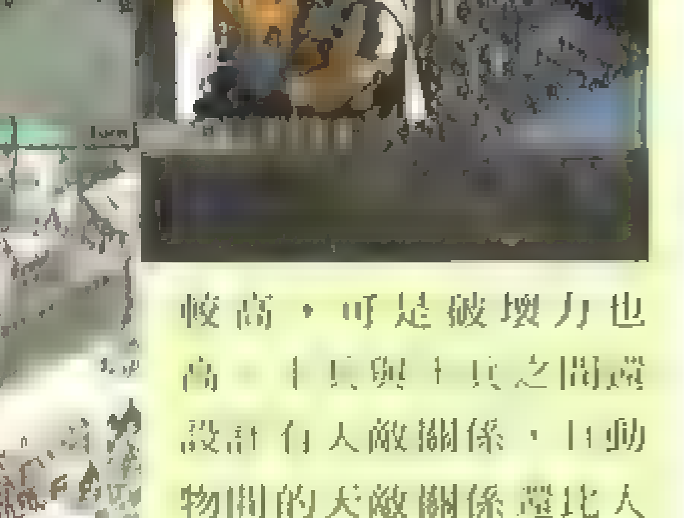
鐵甲英豪的世界

——傭兵和士兵

「鐵甲英豪」這款遊戲是以扮演指揮官的傭兵和有戰鬥技術的職業士兵而構成的。因此，玩家須擁有多樣職業和優秀戰鬥能力的傭兵、士兵才容易戰鬥

有時候，必需發生特定事件才能得到傭兵，雖然大部份的傭兵，只要在村子裡的合作社，付給他們金子就可僱用得到，雖然會有許多傭兵出現，但是實際能參與戰鬥的傭兵卻數量有限，所以玩家必須審慎挑選合適的傭兵

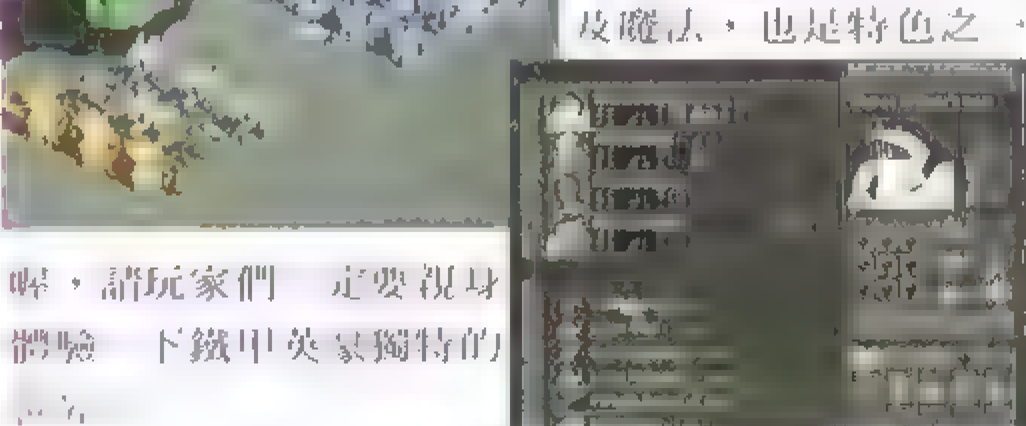
每個傭兵均擁有不同專長的能力，有的戰鬥能力強、有的統御能力佳，所以，最好在村子裡判斷能僱用的職務士兵，依照他們的能力做選擇，並解僱表現不好的傭兵來減輕資金的負擔。除了傭兵外，士兵在戰鬥裡也扮演了很重要的角色，而士兵也是在合作社裡僱用的，只要先確定傭兵統御可能的職業，再按照必要的等級和人員數僱用即可，等級的高低是表示戰鬥能力的強弱，共有 種



等級 士兵分成人類與動物兩種，雖然人類的僱用費較低，可是破壞力較弱；兩者相較之下，動物的僱用費用較高，可是破壞力也高。士兵與士兵之間還設計有天敵關係，且動物間的天敵關係還比人類厲害喔。

麗的畫面與生動

「鐵甲英豪」的畫面華麗清晰，隨著不同的玩家進行遊戲，劇情的發展也會有所不同，有如電影情節般壯闊的英雄史跡、文藝愛情小說般感人肺腑的唯美情節穿插其中，還有遊戲中不斷出現的多樣委託，相信一定能滿足各種口味玩家的需要。遊戲中登場的角色眾多，而且個個皆具特色，增添了不少遊戲樂趣，使得遊戲更為生動逼真。除了登場人物眾多且各個性格分明之外，遊戲中設計豐富多變的物品及魔法，也是特色之一喔，請玩家們一定要親身體驗一下鐵甲英豪獨特的



法蘭克

喜歡嘴裡囉嗦，攻擊時的威力很強，是於戰鬥時從頭到尾陪著雷騰的唯一人物，喜歡 美豔動人的「 莉斯

阿莉斯

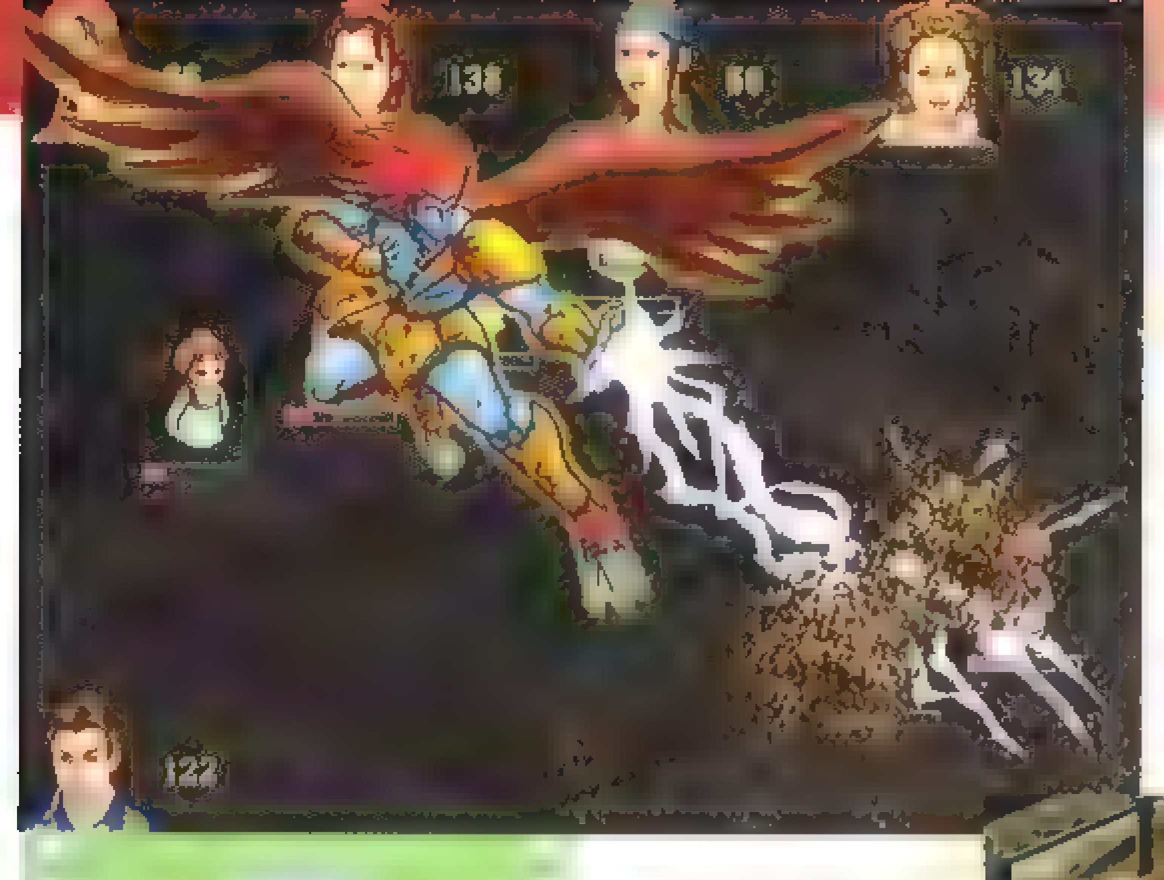
統率弓箭手的美人，在遊戲中期會被綁架，在將她救回viz後，不如就先培養她吧！

梅可斯

瑪蒂 雷斯的兒子，在 喜岩城這個 地方能夠碰見他

沙利古

鋼鐵 的忠臣，只有 行初期 物

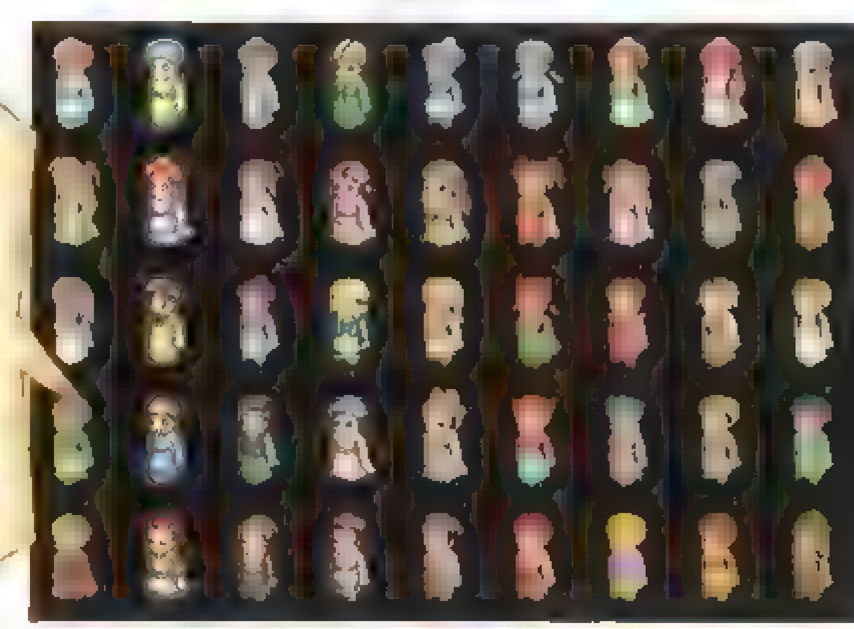


一款令您「情生意動」的RPG遊戲

江南才子 唐伯虎

當你遇上心儀的女孩子時，你是會像唐伯虎一樣，不惜賣身為僕，只為獲得美女芳心？還是在遭遇到磨難的時候就自動放棄，並暗自嗟嘆自己的無能及不受歡迎呢？唐伯虎可說是自古以來第一位自命風流瀟灑，為了追求美女而做了最徹底的犧牲，最後終能抱得美女歸的最佳第一人。在如今強調女男平等的社會中，一夫多妻是不被允許的，腳踏好幾條船的劈腿一族在女性面前可會被罵得狗血淋頭，不過在遊戲中，你就可以扮演唐伯虎這樣一名文武雙全的才子，享受左擁右抱的齊人之福了！

玩家最主要的遊戲目的就是追求八位佳麗並且將之迎娶進門，然而每個美女的個性均不相同，也會對你做不同程度的刁難，不是輕易就可得到的，但這不就是征服、追求女朋友的最大樂趣嗎？遊戲自由度高，並不強迫玩家依照特定的順序追求八位佳麗，但是一定要先使出渾身解數娶回陸昭容、羅秀英、九空尼姑、謝天香、馬鳳鳴、李傳紅、蔣月琴之後，才能進入那段家喻戶曉的唐伯虎點秋香的橋段，點醒這個絕世俏丫頭～秋香。



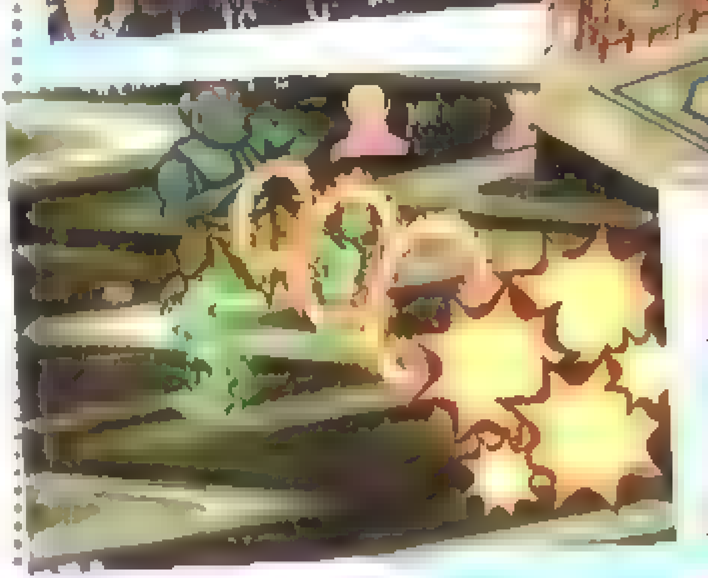
眾多精緻人物Q版小圖

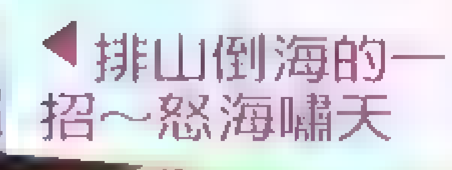
繪製生動寫實的人頭圖

如何點選你秋香 且看個人真本事

在遊戲的過程中，玩家會碰上一些惡意阻撓你的傢伙，或是一些武功高強的武士俠客，因此免不了要有一番的戰鬥。比武時，比拼的是武功的高低，當你的武藝屬性修煉的越強，打贏敵人的機會就越大。遊戲中會有許多的武功秘笈，這些秘笈可讓你學會許多絕招，有些絕招更是某種武功的剋星，非得學會後才能打敗某些重要人物。

一般的角色扮演遊戲就只有比武功一種方法，但是唐伯虎這款遊戲為了表現主角文武雙全的特殊能力，因此設計了一款別出心裁的文鬥方法。玩家除了一般武力方面的屬性，還有獨立的文質屬性，如機智、文采、口才等，除了攻擊武器外，尚可裝備一項文具用品，可增強文鬥的屬性。當玩家碰上一些才子或丹青高手時，雙方先來一場激烈的詩詞對句，例如當對方出上聯為「龍不吟虎不嘯魚不游蝦不跳嚇呆了百姓」，下聯該對什麼好呢？請看咱們的唐伯虎先生的絕妙對句「車無輪馬無鞍象無牙炮無煙包壞了將軍」，夠絕吧！兩人你來我拼詩句後就進入文鬥畫面，此時就全部比試與文鬥有關的屬性。文采比試也有各種不同的絕招，如梅枝綺影、神來一筆、文采翩翩等，因此玩家一定要文武兼修，否則光練武功或是文采都有可能嘗到敗績。不論是武鬥或文比，每種絕招攻擊，都伴隨著驚人的動畫表現，展現出前所未有的震撼力。





◀排山倒海的一招～怒海嘯天

▲除了比試武功外，還得擅長文采！

◀招招絢麗的武功招式

文武雙全不稀奇、棋中物與遊戲更是脫不了干係…

[illegible]

將可在不同的地方……到不同特色的人物，他……

▼場景繪製生動精緻

▲連細微的部份也繪製得十分用心，屏風上還繪有荷花呢！

古書記載的極樂島，是一個遠離塵囂的樂園，從沒人知道它位於何處？島上有些什麼？但唯一眾所皆知的是島上住著一個窮兇惡極的老頭～極樂老人，若有人收集分散於世界各地的靈玉來到島上，無論任何願望都可實現…。遊戲中有十二位擁有各自理想的主角，不約而同地來到了這個傳說中的島嶼，睿智的您，能幫他們達成各自的願望嗎？

人物資料大公開

困難度 C

姓　　名：小兔

守護靈玉　幸運之守護玉

困難度 A

守護靈玉　潭水之守護玉

困難度 C

守護靈玉　月之守護玉

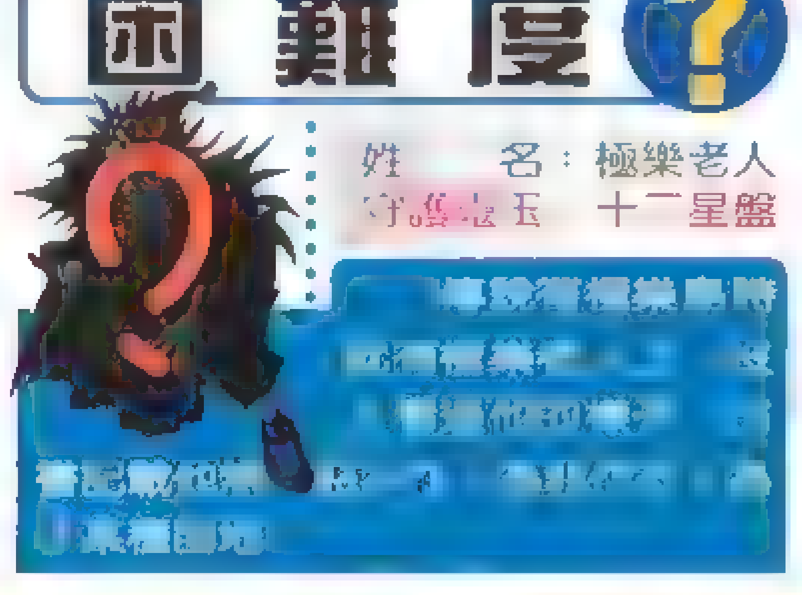
困難度 C

守護靈玉　冰之守護玉

困難度 ?

姓　　名：極樂老人

守護靈玉　十二星盤



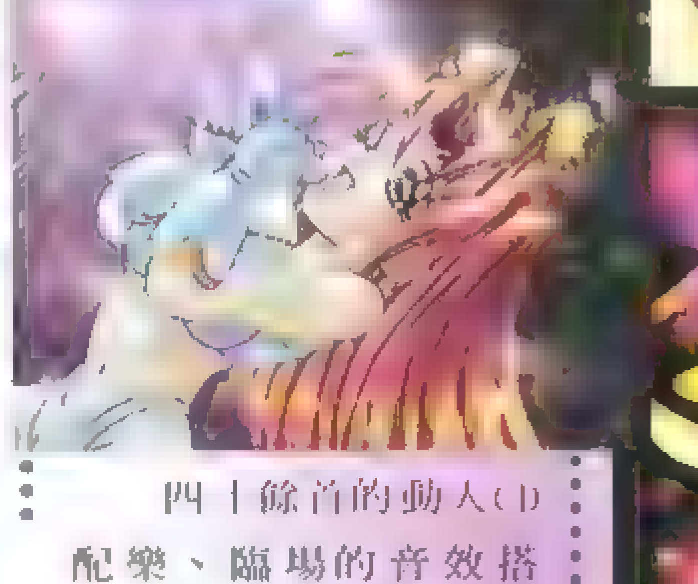
困難度 C

姓　　名：琳達

守護靈玉　火之守護玉

極樂島冒險大進擊

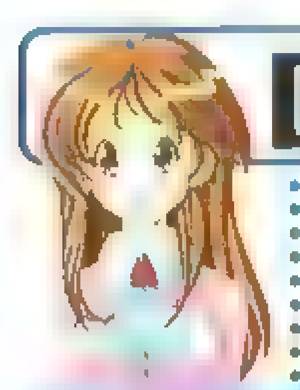
極樂大進擊屬於益智對戰類的遊戲，雖說看起來也許較像TV GAME，但遊戲在開發時較重視系統細節，流暢平滑的動作（如球體的下降、爆破、背景捲動等），使您能在電腦上享受到如同遊樂器般的平滑動感；並追加許多特殊的創意、45度角的地圖系統、強化每個人物的表情及動作、並且有13條不同的攻略路線（每條皆導向兩種不同結局），玩家可一玩再玩，充份享受不同的破關滋味，加上每位主角的基本攻擊、絕招都不同，在雙人對打時更能體驗到如大型格鬥電玩般的樂趣。不僅如此，動畫使用量高於數千張以上，在遊戲畫面、速度的動感及流暢度上表現得淋漓盡致。



四十餘首的動人CD配樂、臨場的音效搭配、多重結局的演出、過人的人工智慧，再再使玩家能充份地享受到娛樂及刺激感，玩家是否玩膩了打打殺殺的遊戲呢？來試試這款無論男女老少皆宜的益智遊戲吧！相信體驗過此遊戲的玩家一定會感覺到製作單位的用心，說了這麼多優點，還是等遊戲上市後，玩家們再親自體驗吧！

來高歌一曲吧！

敢惹我？！給我當心點！！



困難度 B

姓　　名：莉娜
守護靈玉：星晨之守護玉

[illegible]

困難度 C

姓　　名：約翰
守護靈玉：雷電之守護玉

[illegible]

困難度 B

姓　　名：芭比
守護靈玉：金之守護玉

[illegible]

困難度 B

姓　　名：阿丹
守護靈玉：風之守護玉

[illegible]

困難度 B

姓　　名：雪兒
守護靈玉：力之守護玉

[illegible]

困難度 C

姓　　名：[illegible]
守護靈玉：[illegible]之守護玉

[illegible]

困難度 A

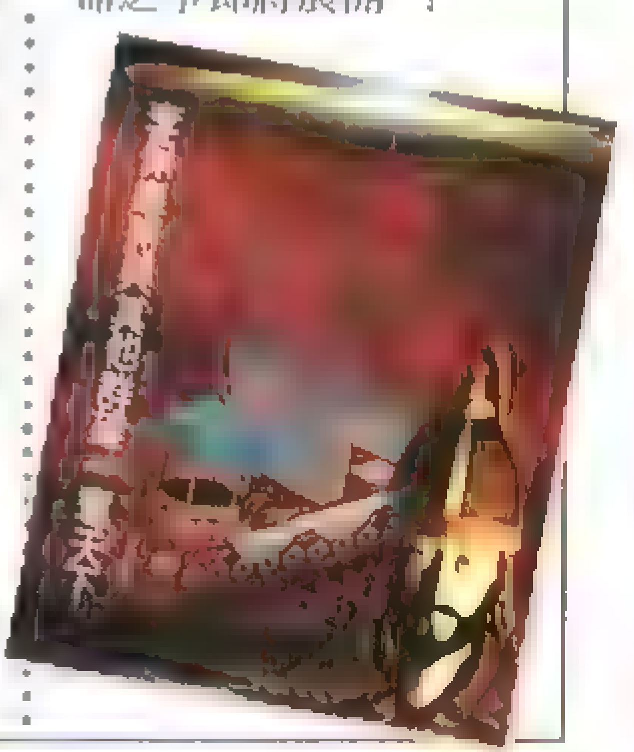
姓　　名：大飛
守護靈玉：智慧之守護玉

[illegible]

上古秘島的權力爭霸

遊戲的故事背景是發生在西元九世紀，流傳於韓國民間的古老傳說。相傳韓國古王朝時代遭逢天災、異象頻傳，地震撼搖山岳、震倒了民居，造成境內居民無數損傷。同時，異象發生之際，在國境南邊的海岸竟浮起了一座巨大的島嶼，引發人心惶惶，全國陷入了恐慌之中。國王甚至祭天以求諸神，期望能消弭災禍。這時，一位名叫「都金」的預言者，告訴了王有關這神秘島嶼的傳說，原來這座神秘之島名為「龍島」，只在國家即將改朝換代、人權剝落時才會出現，傳說島中心沈睡著一隻火龍，只要能在滿月時帶著一樣祭禮到牠的面前，牠將讓人了掌握天下！聽此言，國王立刻徵召全國最強的武將－張保皋，帶領著最菁英的部隊，進軍龍島。

這個消息，傳遍了鄰近國家，第一個知道這個消息的即是當時的中國唐朝天子，當然不放過這個機會，亦將準備前往龍島去奪取霸權，唯恐打草驚蛇，為此特地成立一支非正式軍旅，其中甚至包括了驍勇善戰的匈奴軍。另外海子之國日本也在一旁虎視眈眈，當獲悉唐與韓已揮兵前進龍島之際，他們也從海路出發，一支菁英部隊將各據龍島一方，龍島的霸權天命之爭即將展開！



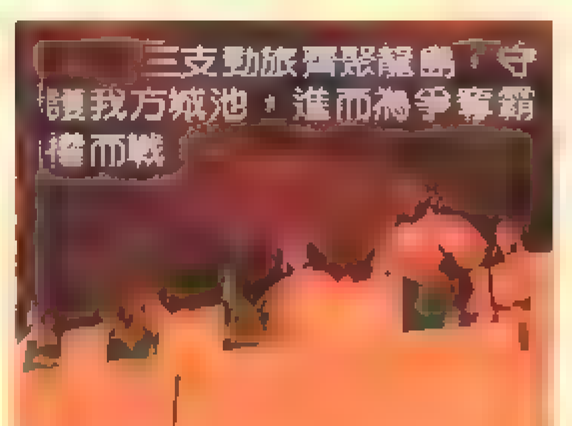
倣真戰場的戰略遊戲

「武士魂之適者生存」，遊戲的進行方式是以時下最受歡迎的即時戰略方式進行。遊戲可選擇單人或多人連線對戰遊戲，在單人任務模式部份，玩家可以選擇三方其中的一方來進行遊戲，每一方都有多達十關以上的關卡，如韓國部份，甚至多達15關！三軍的任務總共有30關的戰場讓玩家大顯身手。另外，單一任務選項上再追加25個戰鬥地圖，讓玩家可以在戰場上為所欲為，為求在戰場上有逼真的感覺，遊戲不但有四季之分，就連戰場上的補給物如糧草等，都依地域的氣候環境不同而有所分別，甚至氣候還影響穀物糧食的生長，例如冬季時，能夠取得的糧食只有甘薯，而雨季時，穀物的生長會比平時加快許多一等。但雨季又會影響軍隊的行動力，甚至提高武器裝備的損壞率。遊戲中人物、武器的複雜特性，讓玩家在進行遊戲時戰術更具策略性，闖關得勝更富挑戰。

趣兵種博君一笑

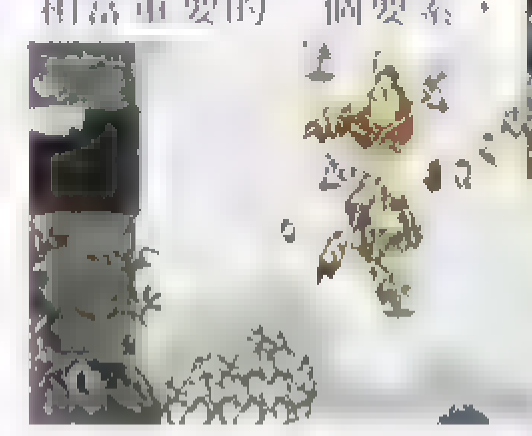
此遊戲中的兵種均經過詳細的規劃與設定，在細部程式方面，遊戲製作公司甚至考慮到各個兵種的行動力，循古時的戰鬥規矩，主將一定是武力最高強的人，當然行動最快，其他兵種當然也有強弱之分，其行動力亦有高低大小之不同，玩家得注意各兵種的行動力，以免深入敵陣之後，後援無繼。在每關遊戲前均有任務及勝利條件的說明，但在遊戲進行當中，若主將死亡，任務即告失敗，所以，該遊戲不但要贏得勝利，更要保護我方主將的安危。

每方的軍種除基本軍種外，還有能力不同的特殊軍種，武器並分陸戰海戰兩種，各有不同的裝備可選用。以韓國為例，兵種內則有法師的設計，遊戲中並能借法師之力建造法師塔，聚集戰士的戰死英魂，便能讓天氣生變，在原本天氣晴朗的日子裏落下冰雹甚至是雪花。唐軍則因以匈奴族為組成成分，故其中有不同種類的騎兵。不同兵種與地利間的能力此消彼長，增加了對決時的困難度。古時的戰爭武器，如投石車、風箏、飛鷹，也將出現在遊戲之中，不過，戰鬥嚴肅歸嚴肅，遊戲中還是有些好玩的兵種能博君一笑，如忍者，或是看起來有點像中國殭屍的有趣人物。



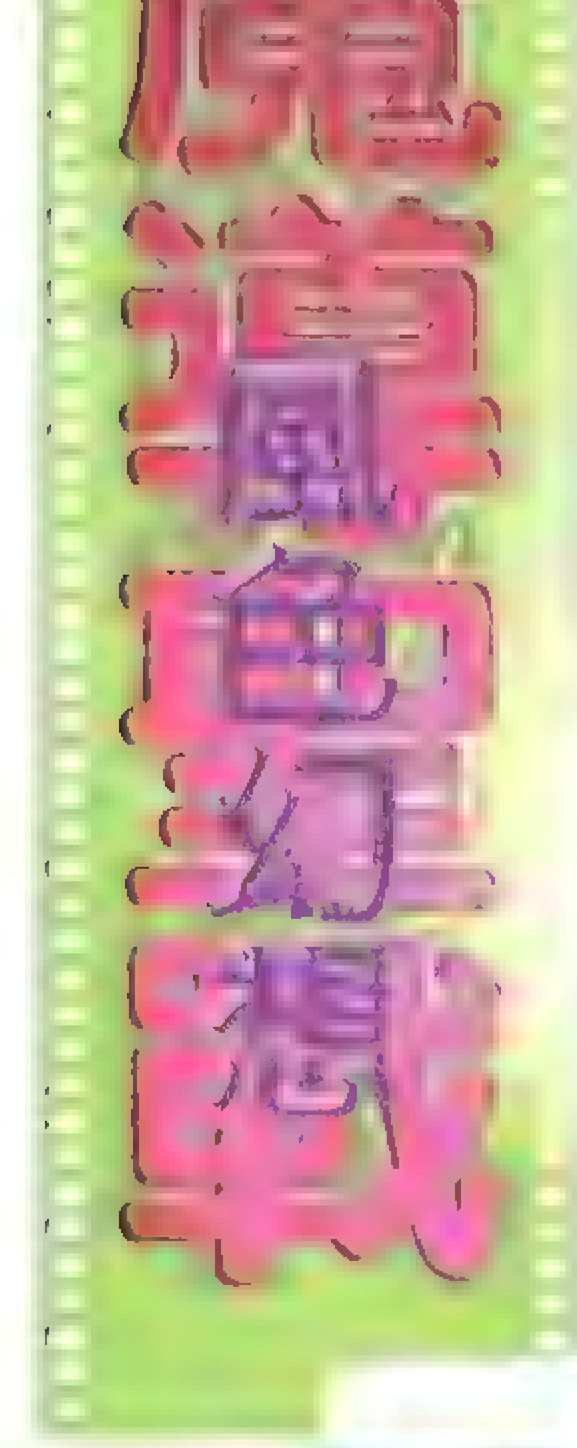
在生產方面，當玩家開始生產兵種後，在戰場的左上方會顯現出目前生產的各兵種人數及生產速度，玩家可以手動操作或讓電腦代為生產，不過要注意的是，生產會消耗金錢，故在依賴電腦生產兵種時得考慮當時的財力。

建物的系統複雜也是該遊戲的特色之一，三方的建築物完全不相同，再輔以兵種顏色區別，玩家可容易的在戰場上看出分別。無可避免的，遊戲中亦加上建築物升級的因素，玩家除能在遊戲中發揮戰鬥天分外，還必須讓建物升級，建物升級是遊戲中相當重要的一個要素，若不藉助升級之功，玩家所培養出的軍種可能會缺乏與其他軍隊抗衡的戰鬥力。



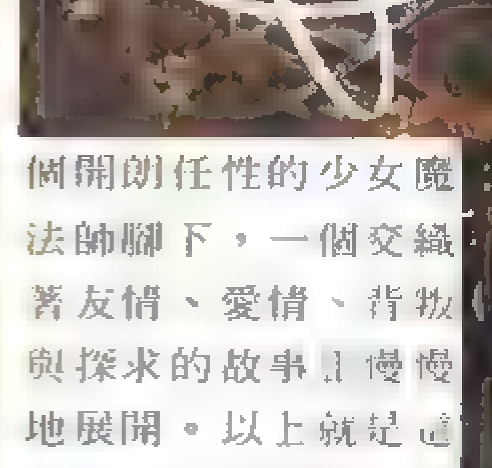
利，只有～作弊吧！

玩即時戰略的玩家都很清楚「勝者為王、敗者為寇」的心境，唯掌握完全的勝利，才能夠生存！那種嚴苛的「適者生存、不適者淘汰」的磨鍊，想必造成了無數英雄欷噓不已，但這正是即時戰略的魅力所在！玩家有時實在會面臨進退維谷的境地，明知遊戲難度頗高，而且戰局又對自己不利，還是得硬著頭皮上陣，這時我們不得不懷念起Blizzard的即時戰略遊戲，「it's a good day to die！」這讓人朗朗上口，強悍無比的cheat code！當然，製作此遊戲的TRIGGER公司，也將各種通關cheat code放進了遊戲之中，在玩家進行遊戲遇到危險時，能夠有機會絕處逢生，甚至絕地大反攻。在此當然不建議玩家使用cheat code，但是卻建議來玩玩這支以爭奪天命霸權為中心主體的即時戰略遊戲～「武士魂之適者生存」。

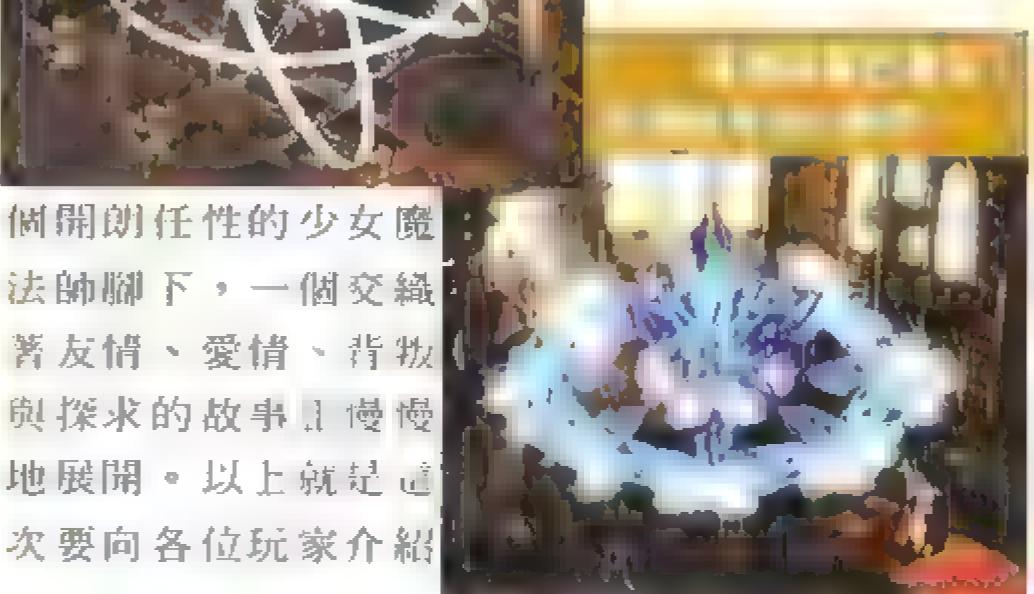


在前幾期時曾經向各位玩家介紹過這款由弘煜科技自行研發的『魔導聖戰～風色幻想』，其美美的畫面相信都讓讀者們留下了深刻的印象，這一期，還有許多精彩的報導要讓玩家知道喔。

『擺脫了命運女神守護的人類，真能獲得完全的幸福嗎？』在



個開朗任性的少女魔法師腳下，一個交織著友情、愛情、背叛與探求的故事正慢慢地展開。以上就是這次要向各位玩家介紹的『魔導聖戰～風色幻想』的故事主旨。這是一個強調故事與遊戲性的RPG＋SLG遊戲，除了故事之外，還擁有許多相當有趣的遊戲系統，這次就先從他的「戰鬥模式」來剖析吧！



提高整體戰略性的系統 RAP戰鬥系統

在一般的戰略遊戲中，人物的移動、攻擊等等的指令選擇，通常都只能做『固定』的選擇，如『移動』→『攻擊』，或是『攻擊』→『移動』等選擇。雖然這種戰略思考在我們的腦海中早已像1＋1＝2般的理所當然，但他還是多少會削減一些戰略遊戲的遊戲性…。也許您曾想過『我可以放棄攻擊以連續移動兩次來逃離戰場嗎？』、『我要頃我全力，一次就把這個敵人清除掉！』的事，但卻因為『移動』→『攻擊』或『攻擊』→『移動』的限制而做罷？

為了改進這個缺點以及增加戰略遊戲的遊戲性，『魔導聖戰～風色幻想』特別設計了一套名為RAP戰鬥的系統來改良。到底這是個甚麼樣的系統呢？以下就為各位深入的介紹：

RAP戰鬥系統是將所有戰略遊戲指令數值化的一個系統。它讓所有角色都有一個基本的RAP數值，而RAP這個數值決定這一個角色的『行動』。因為在『魔導聖戰～風色幻想』裡頭，所有的行動皆被數值化，如您想選擇『攻

只要角色擁有RPG行動力，玩家就可發揮善用RAP的作戰方式，作出具有創造力的攻擊喔

擊』這個指令時，您將消耗現有的兩點行動力（2RAP），移動角色時消耗一點行動力（1RAP）…，以此類推，只要您有足夠的行動力（RAP），加上應用得當的話，您夢想中的作戰方式將能實現！如現在您所操作的角色有4點行動力（RAP），您可以連續移動四次（因為『移動』一次只減1RAP值），以快速接近或逃離敵人，也可以直接攻擊敵人兩次（『攻擊』一次減2RAP值）等…。RAP戰鬥系統的應用不只在我方行動時，您還可以應用這一個系統展開『以守為攻』的戰術。只要能活用RAP系統，您將能感受到更接近自己所想的戰略趣味喔！

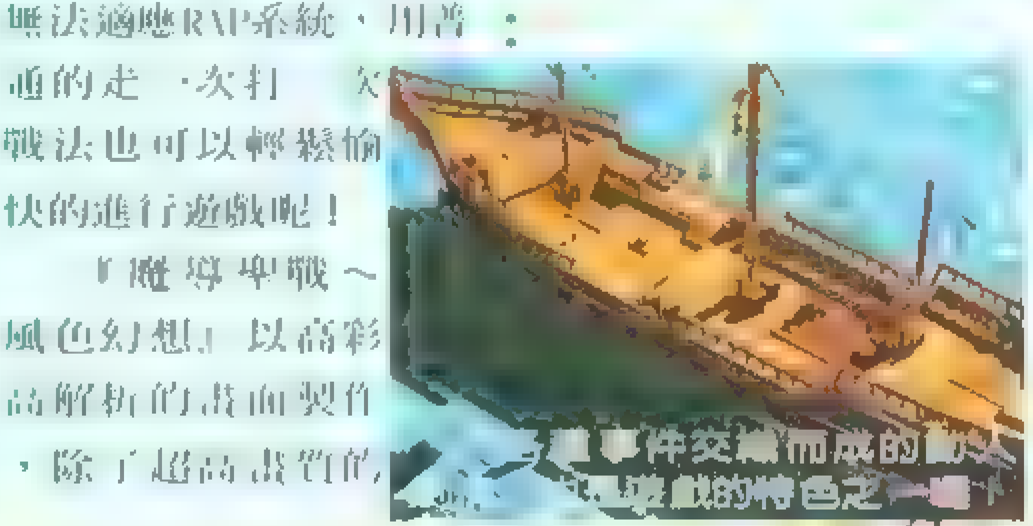
設計公司／弘煜科技
發行公司／智冠科技
使用平台／WIN95
發行時間／11月底
硬體需求
●機種
●記憶體
●音效
●模式
●操作

RAP戰鬥系統所衍生出的技

在『魔導學戰～風色幻想』裡，還有一個由RAP系統所衍生出來的戰鬥指令～『組合技』，甚麼是組合技呢？顧名思義，組合技就是利用兩個指令所組合出來的技巧。在這個遊戲中，只要玩家能善用RAP的話，一定可以連續選擇兩個以上的技巧來使用。而這時，玩家若使用『組合技』的指令來進行技巧間的串連，只要兩個技巧的相容性夠高，玩家將可組合出一個全新的技巧。

而『魔導學戰～風色幻想』中的組合技並不是單方面的技巧組合，它連角色的必殺技都能相互組合成全新的強大必殺技。自在的應用RAP來結合出全新的技巧，也是遊戲的樂趣之一。對了，角色的RAP最大值會因為角色的成長以及職業之不同而有所改變。如小偷的RAP值就較一般角色為高，戰士的RAP值平均只能行動一次、攻擊一次等…。多重的轉職、兩百多種技巧的搭配以及組合技的應用，『魔導學戰～風色幻想』100%的豐富遊戲性，應該能滿足您才是。還有，如果您真的無法適應RAP系統，用普通的走一次打一次戰法也可以輕鬆愉快的進行遊戲呢！

『魔導學戰～風色幻想』以高彩高解析的畫面製作，除了超高畫質的精緻畫面外，他的環型操作介面與拖曳式視窗介面也都將讓您更容易進入這豐富的遊戲中。喜歡RSLG遊戲的玩家們，可千萬不要錯過了這個擁有三十多種轉職職業、兩百多種徽章特技組合、自由將怪物抓來養成合體的魔獸合體養成系統，RAP戰略系統等等豐富耐玩要素於其中的戰略角色扮演遊戲



登場人物

『魔導學戰～風色幻想』中的主角。冒險家公會中能力數一數二的冒險獵人，以能使用究極的精靈劍法～破之刃聞名全冒險界；當然啦，她之所以如此有名氣的諸多原因中，其極度任性的個性也佔了大多數…平常時候是個十分開朗的女孩，不過一生氣就完全變了樣…。相傳她的身上有兩道人型的傷疤，沒有人知道這到底代表著甚麼…

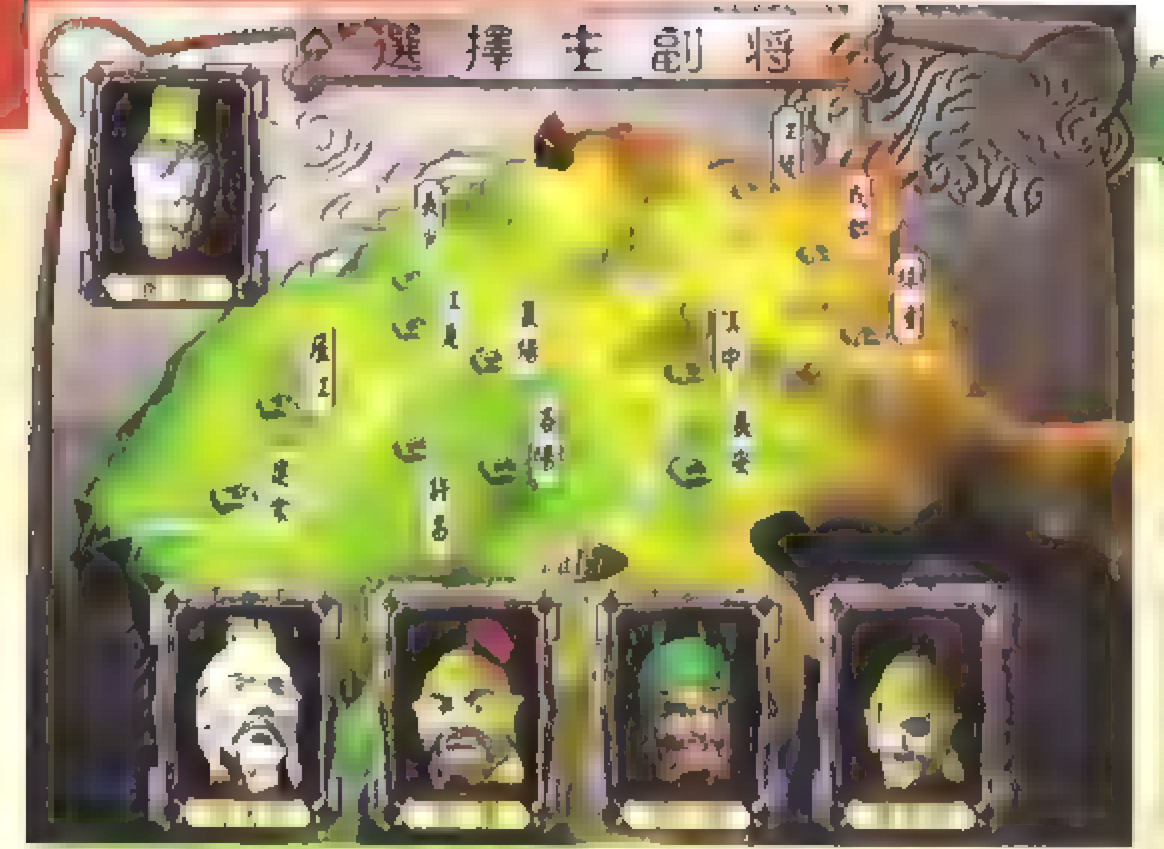
在[illegible]大陸[illegible]中，聞名全大陸的聖騎士[illegible]，[illegible]歲與劍在使沒有敗績的超級劍士，以『[illegible]之[illegible]』的稱號名震北方大陸。個性耿直，極為尊重所謂的『騎士道』精神，甚至於已經有點太過於『固執』了…。

在落日之都事件中，受大賢者之託單身前往南方大陸與露菲雅等人會合，[illegible]人知的陰謀。而就在這個事件中，和緹雅這個改變了他原本六人般本來的女孩見面了…到底，耿直的劍士會因為這美麗的舞孃而做出多大的改變呢？

旅行於大陸四方的流浪舞者。除了以華麗的舞步贏得無數喝采外，還使用被稱為『舞後』的古拳法行俠仗義；在落日之都事件中和露菲雅、[illegible]斯特等人相遇，捲入無可避斷的災難中。個性重義，且相當有責任感的她，會怎樣來面對這未知的未來呢？

魔族中，擁有死神之名但外表卻如少女一般的魔女；手上的超大型鐮刀為她的一大特色。個性看來開朗，但總能面不改色地揮舞著鐮刀斬殺生命，且將人類的生命視為玩具一般…。故事中期，被其主人派遣至『龍之淵』擄[illegible]年少的赤龍王，也因此，她和誓死守護『龍之淵』的雅哲藝對上了…

世世代代守護著封印赤龍王[illegible]的『龍之淵』之幻之一族戰士。雖[illegible]16歲，但使用迴旋刀作戰的實力卻已超越了村中所有的勇士，是個個性倔強且決不服輸的女孩。由於年幼時，自己的父母皆命喪於冒險獵人手中，因此對同為冒險獵人的露菲雅有著揮之不去的嫌惡感…



三國麻將風雲

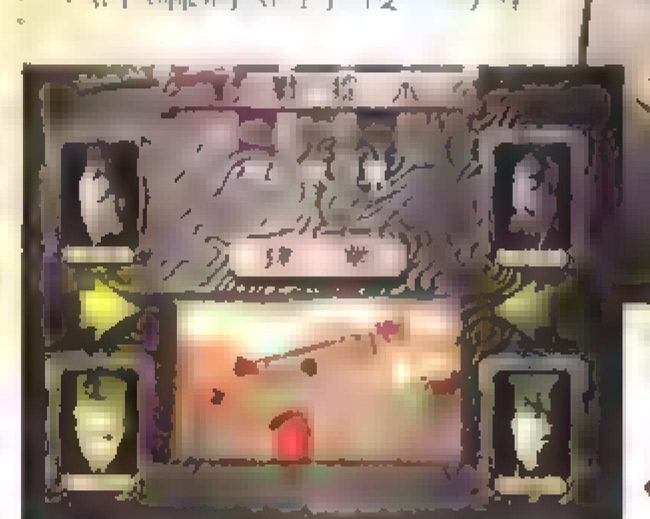
這是一個想像的世界，卻是一個眞實的畫面，話說孫權、周瑜、劉備與諸葛孔明，同在一張麻將桌上

吳國的孫權手中拿著連號的一筒至九筒，這叫做「一『統』中原」，孫權心中竊笑著。周瑜的牌也很了不起，憑著他俊俏的外表，七張花牌早就在他的門前排隊站好，隨時等著「七搶一」或是「八仙過海」，這可是「郎情有義」啊！

在蜀國這邊，劉備的牌型儘管普通，卻是個一進聽的牌，待劉備聽牌後，他就可以「三顧茅廬」了，還有什麼比「自摸」更痛快的呢！至於諸葛亮呢，這麼厲害的角色，手上的牌當然有學問，南、西、北風各有一張以上，確確實實是一付進可攻退可守的牌，一個不小心來個「巧借東風」，大、小四喜攤在桌面！，鐵定是百家哀號……

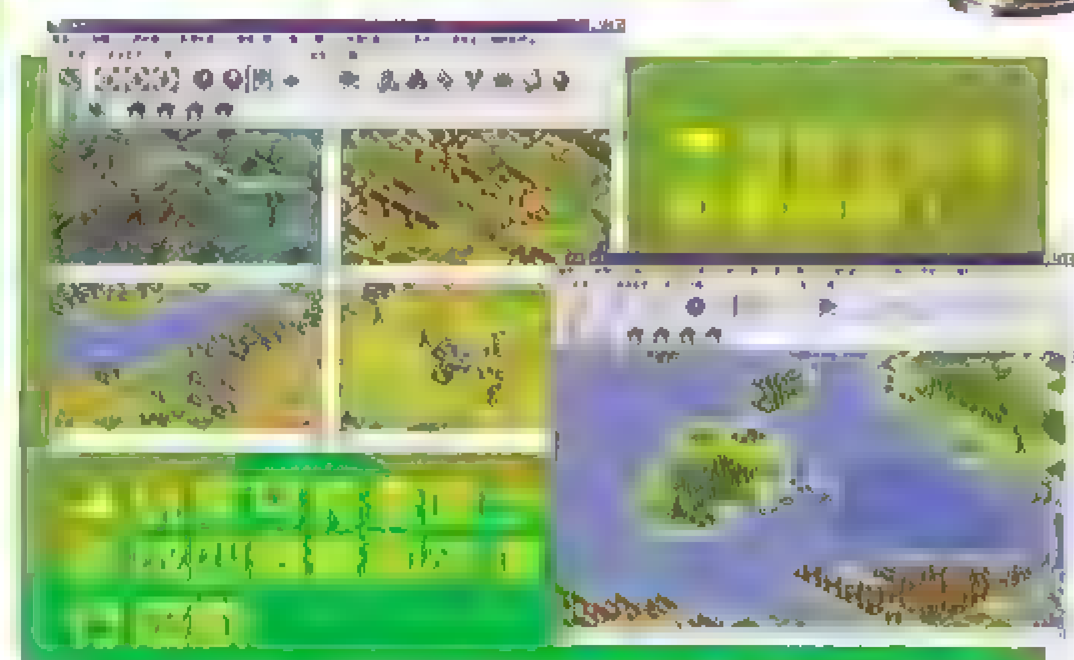
三國的遊戲，一直是台灣玩家的最愛，「三國麻將風雲」是捷友資訊繼去年年初推出「WIN麻將XI」後，今年再度推出的另類麻將遊戲。根據捷友資訊的傳統，照例這款麻將遊戲，同樣也提供了「區域網路」、「網際網路」連線對打的功能。

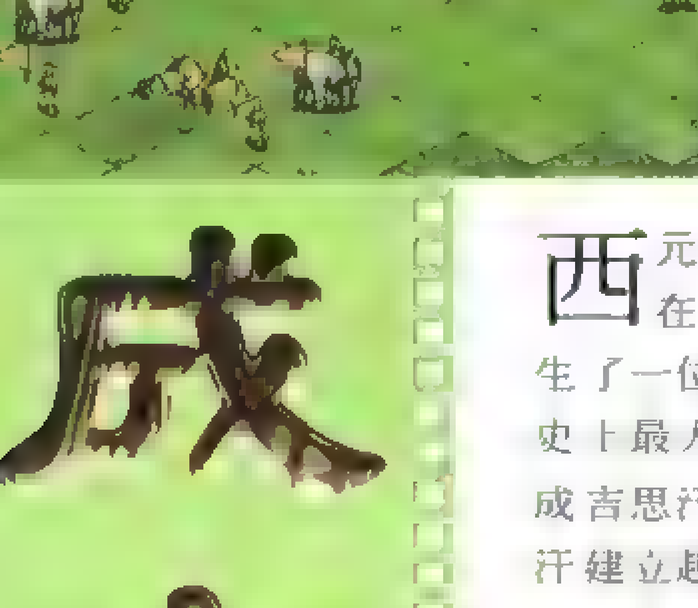
三國麻將風雲，將戰場上的攻城掠地，全部移轉到牌桌上來，兵馬變成了籌碼，在牌桌上贏來輸去。勾心鬥角、爾虞我詐的戰場戰術，也成了牌型猜測、攻防轉換的博奕巧思，喜歡「麻將」或是另類三國遊戲的玩家，值得期待喔。



↑ 哇…嗚…有這麼嚴重嗎？

← 對戰提示畫面



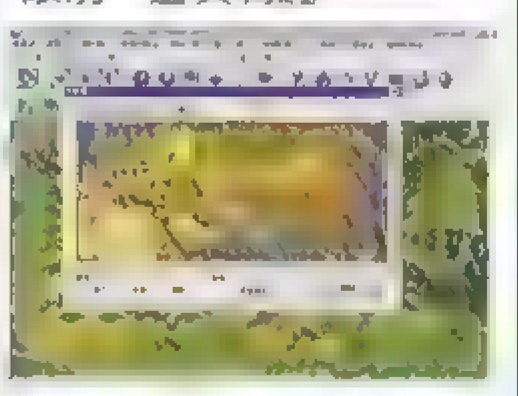


成吉思汗IV

西元12世紀後期，在蒙古高原上誕生了一位日後建立起歷史上最大帝國的英雄～成吉思汗。因為成吉思汗建立起橫跨歐亞的蒙古帝國，因而促進東西方交通的順暢，更藉由商人的往返，而得以融合各異國文化。由日本光榮（KOEI）公司開發，以成吉思汗身處的大時代為藍本的歷史模擬策略遊戲～的「成吉思汗」第四代中文版終於要問市了。強調「文化」要素的第四代，有下列幾項特色：

壯闊的歐亞版圖

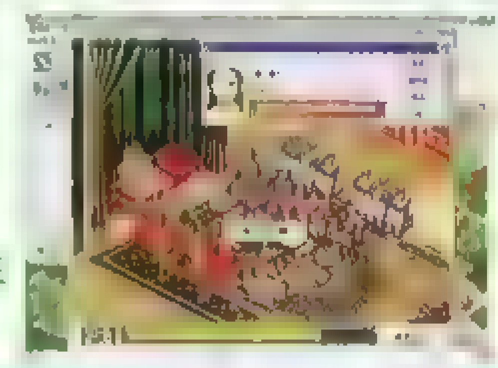
遊戲主畫面採用內政與戰鬥可同時觀看的系統，可以在遼闊的歐亞大陸上進行全世界規模級的戰爭。眼見敵軍行進的緊張感、街道建設完成後的人來人往、都市及文化設施的發展，都一一呈現在眼前、逼真有趣



▲整個征戰地圖

遊戲中將世界分成七個文化圈，依其各自的特徵而決定所屬都市之文化水準。經由道路建設，可與他國通商。

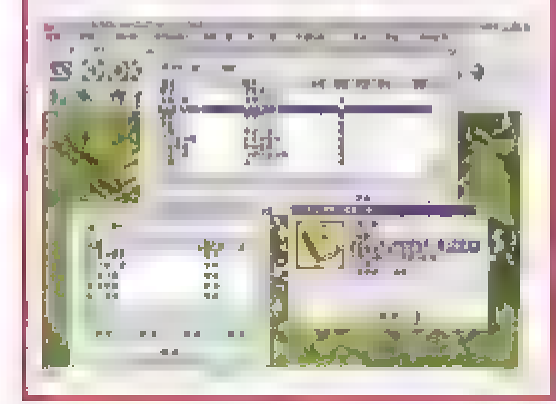
成吉思汗身處的是一個一夫多妻制的時代，如同玩者們熟知的前幾代遊戲一般，遊戲有「後宮」的設計，有無數的佳麗幫助一國之主的玩家繁衍後代、壯大本族的勢力。當然啦，如果有本事佔領他國都市，也能「順便」將該國的后妃納為己有哩！



▶ 遊戲中除可夜夜春宵，還可繁衍後代

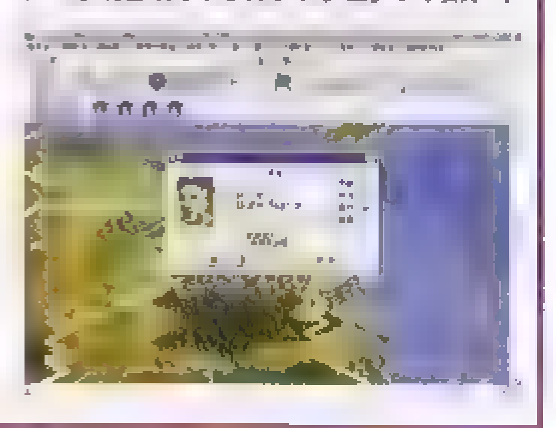
建設理想之都

遊戲中分有「農耕」、「藝術」、「學術」等10種文化等級，達到一定標準的都市就會被封上「穀倉之都」、「藝術之都」、「學問之都」等稱號，成為世界的文化中心，享受諸多優惠

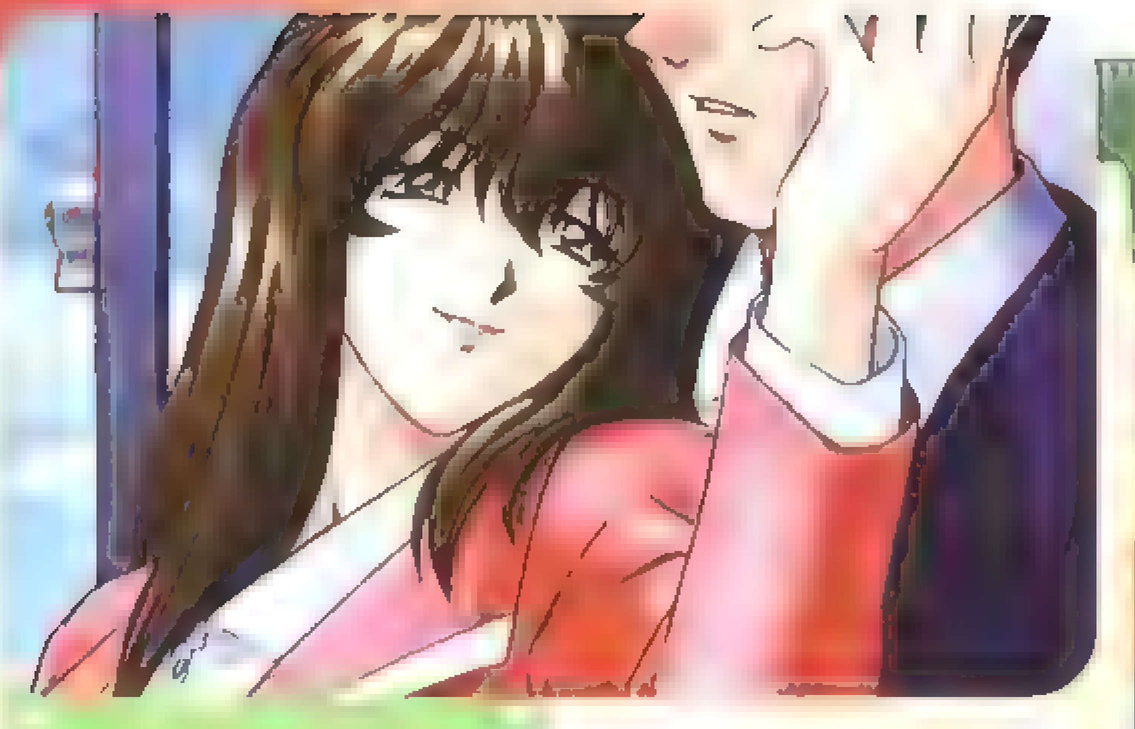


兵種特性為戰略之鑰

戰鬥採用可以細細思量的回合制，兵種依文化圈而分類為蒙古騎兵、印度象兵、日本武士、西歐騎士、中國火炮兵等23種之多。各兵種在一個回合中可能執行的行動次數不同，所能運用的攻擊策略自然也不相同，如何活用兵種特性便成為致勝關鍵。



▶ 當知名度高時，便會有不少自動來投靠的人！



輕輕鬆鬆圓一個美夢

教育實習

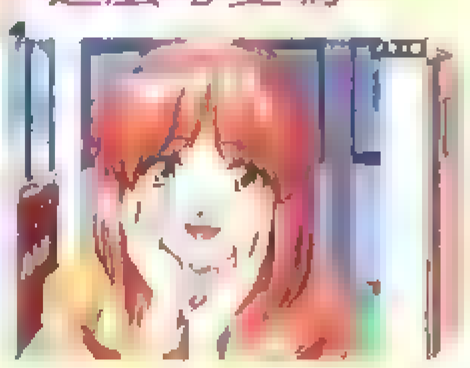
▼嘻嘻，身材不錯吧?!

▲哇！當老師便可坐享齊人之福？

這是一個很適合18禁遊戲玩家的GAME，在遊戲過程中除了戰鬥畫面令人耳目一新外，它的小動畫以及故事情節也都有令人感到會心的一面。在操作上僅需一個滑鼠，就可縱橫情場，跟一般的18禁遊戲一樣，這些女主角們的美麗圖片也多得讓人眼花瞭亂，而最令人喜愛的，則是它亮麗的畫面以及多線多結局的劇情吧，真好！在遊戲中玩家將體驗到其他同類型遊戲所沒有的新鮮感！

▲上體育課真好，還可看到美少女們的更衣鏡頭

▼優等生都像妳這麼可愛嗎？



故事大概就是這樣啦…

主角是一個穴濱大學的四年級生，雖然即將面對畢業即是失業的問題，但卻從未對自己的未來認真盤算過。因為教育課程的安排…，主角來到了一所全都是女學生的女子學院，擔任實習教師一職。一聽說是要到女子學校，於是主角將希望都寄託在教育使命的偉大心胸上…來到了這所學校。

而負責指導主角（也就是玩家你）的老師，是一位不負眾望的大美人～高原麗子。主角處心積慮要在短短的兩週內把這位美的不得了的完美老師追到手，但是這件事的成功與否還是操之在玩家喔！

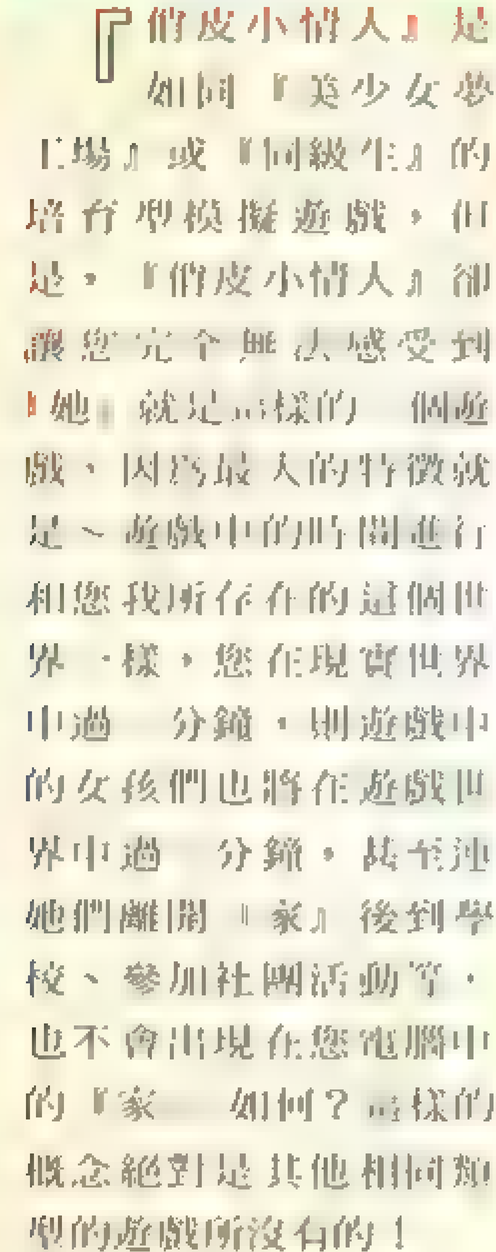
所有的女孩，都是令人垂涎的美女（不過，有時真搞不懂她們心裡在想些什麼？）多線式的劇情組合，自由、多結局，愛怎麼玩就怎麼玩，很適合喜愛玩同類型遊戲的老玩家和新手玩家，如果你是個遊戲老手，玩膩了一成不變的文字冒險遊戲時，來試試這套遊戲吧！

▼川麻里長得也很清純可人

▲老師上課好無聊…

俏皮小情人

什麼是『Little Lovers』？



『俏皮小情人』是如同『美少女夢工場』或『同級生』的培育型模擬遊戲，但是，『俏皮小情人』卻讓您完全無法感受到『她』就是這樣的一個遊戲，因為最大的特徵就是～遊戲中的時間進行和您我所存在的這個世界一樣，您在現實世界中過一分鐘，則遊戲中的女孩們也將在遊戲世界中過一分鐘，甚至連她們離開『家』後到學校、參加社團活動等，也不會出現在您電腦中的『家』。如何？這樣的概念絕對是其他相同類型的遊戲所沒有的！

在您的電腦桌面上，玩家們可以和這些妹妹們說話、給她們零用錢或用B.B.CALL召喚她們，享受和她們交流的樂趣。而在生日、聖誕節、學校內及私生活中也會掀起許多的事件，當這些女孩被激怒時，也會做出離家出走等的舉動…不過，只要您用滿滿的愛來對待她們，就可以和她們快樂地生活在一起。

遊戲中的主角有百合（SAYURI）、彩（AYA）、久美（KURUMI）三位，請好好地對待她們，就像您的妹妹或女兒，因為她們將要和您渡過與眾不同的365天！

百合（SAYURI）

血型　A型

是個夢想能擁有幸福家庭的女孩子，情緒穩定，所以深得朋友及學弟、妹的喜愛。成績優秀、運動一流，學校的社團幾乎都想拉她入社，此外，鋼琴也彈得一級棒，真可謂為「優等生」。所以奉勸選擇她的玩家，一定要認真且不取巧地和她相處。

久美（KURUMI）

血型　B型

是個很活潑且男孩子氣的女孩，性格開朗爽快，但是提到讀書……就別談了吧。喔！她是個運動神經非常發達的跳高選手。雖然看起來情緒起伏很大，但也因為這樣的脾氣，所以生完氣就沒事了。是個典型愛與人說話的人。

彩（AYA）

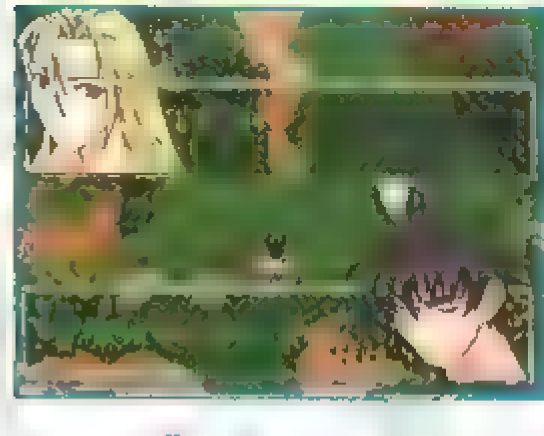
血型　AB型

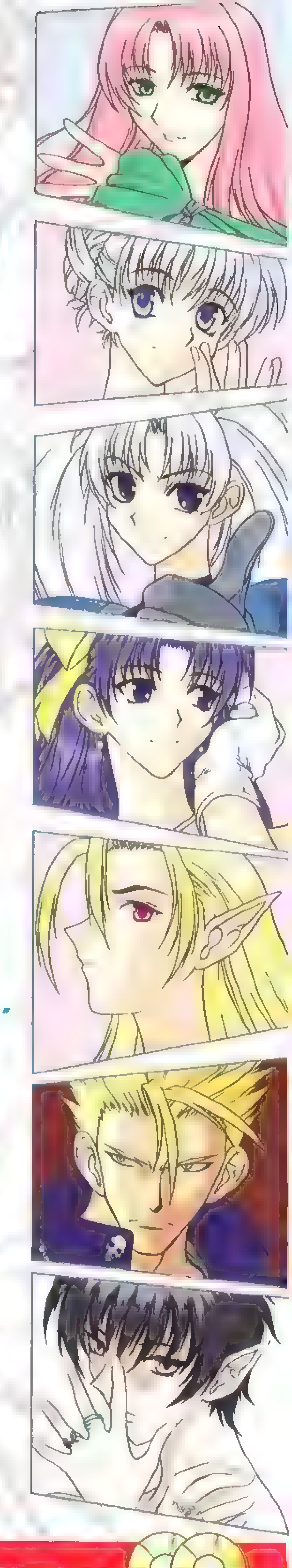
因為發生了某些事，而將心靈封閉起來的女孩，性格相當溫馴且謹慎客氣，放假時差不多都待在家裡。當您剛開始和她相處時，她的話極少且會客氣地和您應對，不過在您的努力及愛情的滋潤下，相信一定能改變她的個性。喜歡畫畫，是學校美術社的成員。

THE LEGEND OF EIGHT DRAGON GOD'S
八龍神伝説

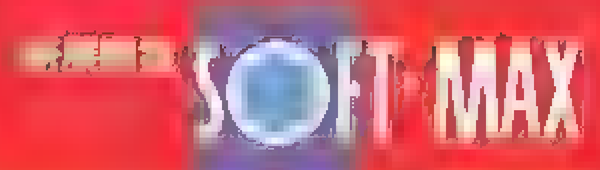
從黑暗覺醒的破壞邪靈，
已伸展闇黑勢力……
戰鬥吧！
八龍神的戰士們，
世界的安危，
靠你們拯救了……

很久以前，各種生物及種族都在稱為共存界的世界中，和睦的生活在一起。但是，想破壞共存界和平的魔導師，運用復活魔龍的方式，讓許多王國因而滅亡，共存界也籠罩在恐懼與黑暗中。直到最強大的魔劍士卡德慕斯出現，以一步之差封印了魔龍及力量，共存界才回復往日的和平，故事便發生在之後的十八年…

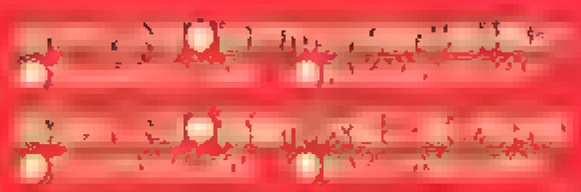


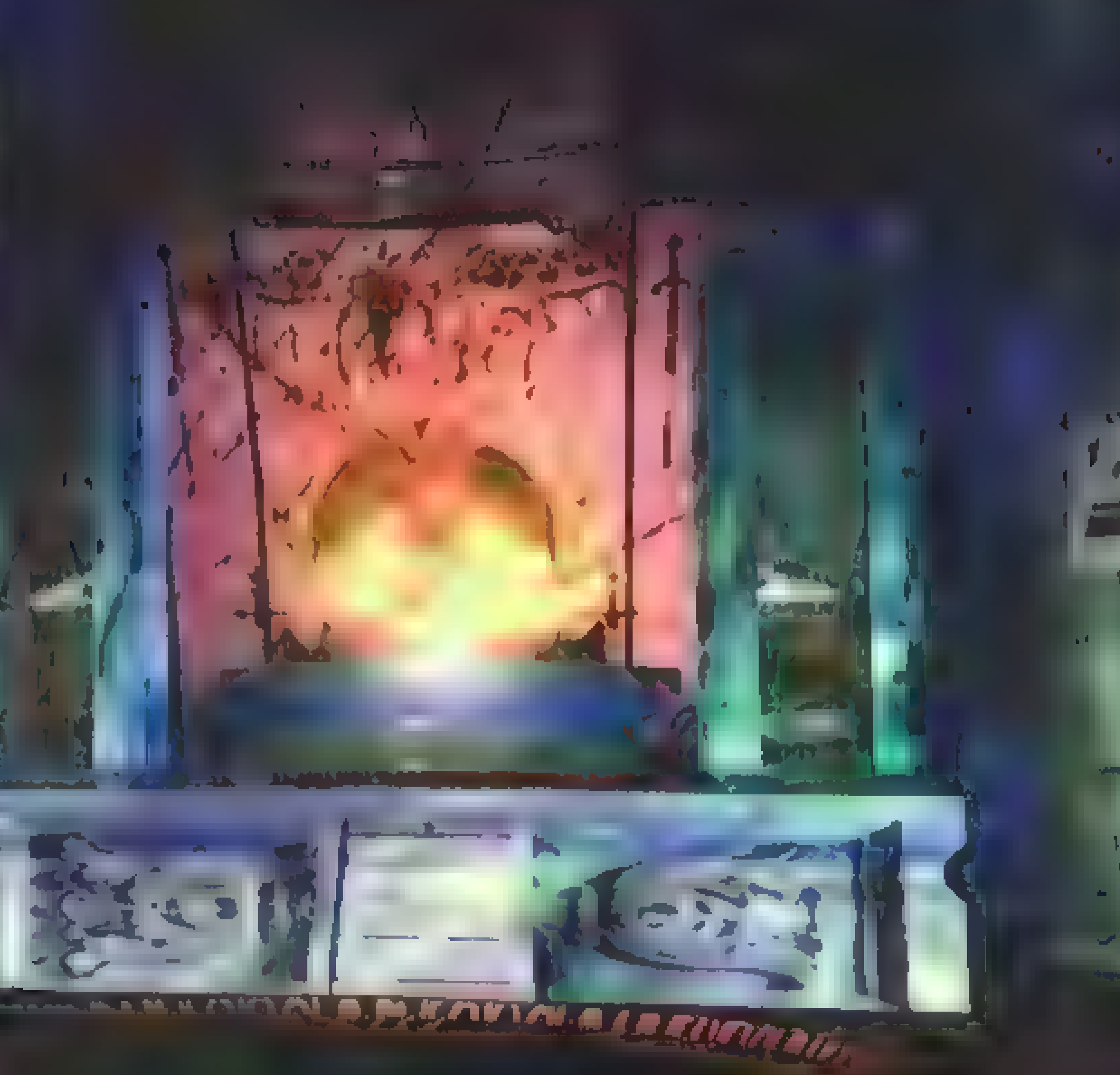


創世紀外傳
西風狂詩曲



一個戰亂的時代…
一群真正的英雄！
譜出了…
華麗的詩曲！
備需求：●作業系統Windows95中文版▲Pentium75以上◆記憶體16MB以上
顯示模式640×480,16bit color以上★音效Sound Blaster相容▼4倍速光碟以上
好評發售中！
3CD-ROM





◇全3D格鬥與角色扮演遊戲的結合。

◇高解析度 65,000 COLOR 華麗畫面

◇數十首動聽配樂及無數過場動畫。

◇劍士、狂戰士、魔導師等共三名角色可選擇。

◇各角色皆有獨立之特技及魔法。

配備需求：●作業系統Windows95中文版▲Pentium100以上◆記憶體16MB以上■Direct X 相容之顯示卡、音效卡▼4倍速光碟以上★支援搖桿

9月中旬上市！

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
新感受RPG
登場!
探險
友情
戰鬥
守護者之劍
GUARDIAN'S SWORD
alpha era
佳評如潮一致推薦
絕讚好評發售中!
一路暢快到底的好滋味
完全攻略本登場!
精裝彩色128頁圖文攻略
+劇情流程+實戰技巧+密技剖析+製作小組專訪
絕讚好評發售中!
TGL
GUARDIA

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
全新感覺
地下城探險RPG
深入地心
日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司 http://www.tgl.com.tw
台北市光復南路1號10樓 Tel:(02)2747-2278 Fax:(02)2760-1548
軟體世界

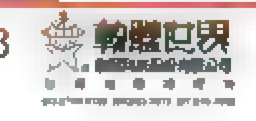
TGL

Windows95 專用 育成競技美少女之夢想！

競技美少女

大運動会

為了感謝玩家長久以來的支持與愛護，您只要在10月31日前將大運動會的產品回函卡寄回本公司，我們將免費送您精心設計的紀念T恤一件，公開抽出300名，敬請把握！



Imagineer
TGL
●作業系統：Windows95®中文版
●CPU：Pentium 100MHz以上
●記憶體：16MB以上(推薦使用32MB以上)
●顯示卡：640 x 480 (High Color)
●音源：MIDI-GS規格
●CD-ROM：2倍速以上(建議使用4倍速以上)
將江戶時代的惡霸一刀兩斷
痛快淋漓、充滿娛樂效果的時代劇「快刀亂麻」現在堂堂推出。
目標是培養七位門下弟子，取得御前比賽的優勝！
勸善懲惡，完全收錄以時代劇為腳本的劇情。
快刀亂麻
©1997/1998 Imagineer Co , Ltd
©1997/1998 ALLPOWERFUL
日商帝技嘉如股份有限公司
台北市光復南路1號10樓
台北分公司
Tel:(02)2747-2278 Fax:(02)2760-1548
http://www.tgl.com.tw
軟體世界

「浪漫創世神話」是以一個幻想中的國度，凱爾得露思為舞台，所架構出來的浪漫女王育成遊戲．讓您從十二位未來女王的候選美少女中選擇一人，由您擔任她成長學習過程的管家兼全方位導師，引導她充實的渡過青春年華的每一天

這些已成為女王候選人的美少女們，基本上都會聽從管家您的指示，努力學習語言學、哲學，或是進行魔法、格鬥技的修練，培養動靜皆宜的資質　不過豆蔻年華少女心本難捉摸，有時可能心情不好對您發個小脾氣，或是不聽從您的指示、蹺課偷溜出去玩……身為天下超級無敵管家的您，可不能就放任她不管哦！好好運用您過人的耐心、愛心，讓她們能逐漸培養出成為傳說中浪漫女王的自覺。

當然在風情萬種的美少女群裏面，有機靈聽話的乖乖女、也有令人大傷腦筋的小娘皮……希望您能體察少女們的微妙心境，讓她們能在您的關愛下，順利成長為理想中繼承王國浪漫傳說的閃耀之星！

日本動畫界一流黃金陣容．精彩演出！

劇本．監督：天野裕充／角色設定　原畫：中澤一登／音樂：ALELIER SEALER／美術：縫部文江

王族　亞斯朵爾：飯塚亞弓／海賊．芭兒　新山志保／貴族．可洛娃．桑島法子／天使．黛亞娜．南　央美／魔法使．芳媞妮．尾村寬子／舞孃　瑪格麗特：長澤美樹／女戰士．米諾亞：大谷育江／村女．娜琪：中川亞紀子／妖精族．蕾芙：千葉千惠巳／鍊金師　莎紫：小櫻悅子／僧侶．絲蘭．夏樹里緒／龍女　瑟兒：麻生加保里／女神．凱爾得露思：前田千亞紀

● 作業系統　Windows 95中文版 / CPU　Pentium 100Mhz 以上 / 主記憶體　16 MB以上 / 光碟機　4倍數以上 / 硬碟需求容量　150 MB以上 / 影像顯示卡　能顯示800×600解析度、16bit色以上的顯示卡 / 音效卡　對應Windows 95的音效卡

© K NAKAZAWA/H AMANO
© KING RECORDS/1998
KING RECORDS

日商帝技節如股份有限公司　台北分公司
台北市光復南路1號10樓　Tel:(02)2747-2278　Fax:(02)2760-1548
http://www.tgl.com.tw

軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷

IPC
INCREMENT P CORP

你真的相信和平嗎？那只不過是人們的妄想而已。
以劍來得到世界的人，終將會被劍所滅亡！

一部耗費重金和龐大人力的鉅作
誠呈獻給喜愛戰略、角色扮演、劇情發展等
不同口味玩家們一道精緻饗宴

強大的軍種

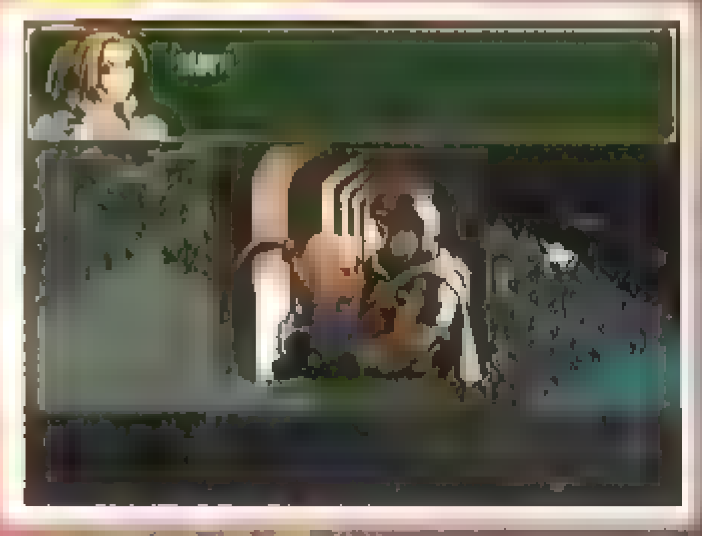
多樣的物品

精采的戰鬥

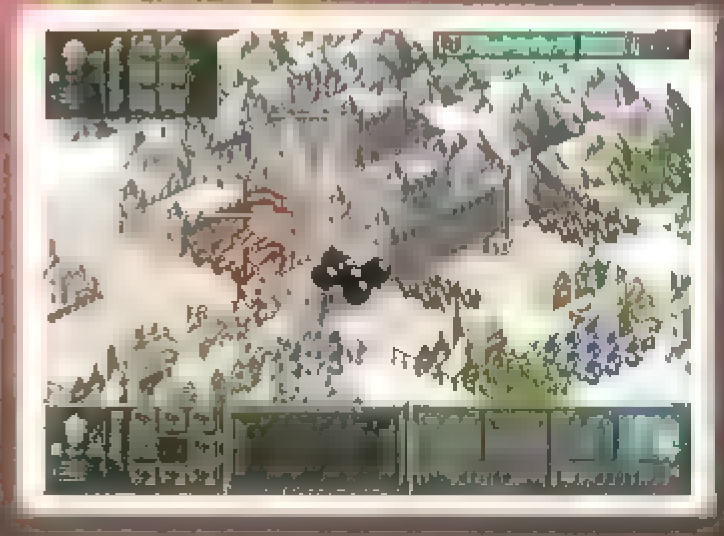
- 華麗生動的遊戲畫面
- 動人有趣的故事情節
- 數量眾多的物品項目
- 各具特色的遊戲主角
- 生動逼真的天敵關係
- 如電影般的英雄情節
- 如小說般的唯美愛情

絢麗的魔法

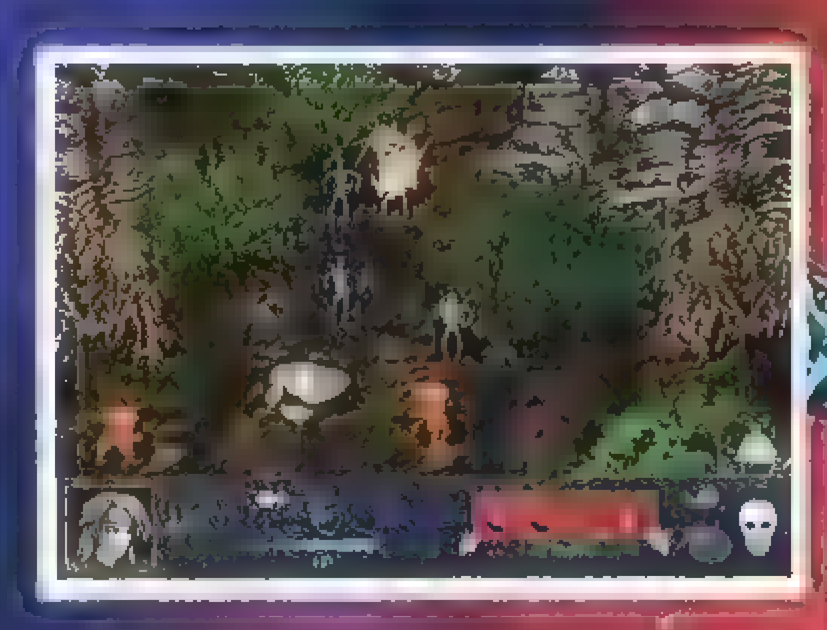
美麗的愛情



壯盛的軍容



KHAN
MYTH OF THE WIND
極地之光
國際代理發行
EZ SOFT
EZSOFT
研發設計



一部即時戰鬥RPG中的經典代表作品
中文版敬請密切期待

一次被掉包的命運之旅...
關係著這位
紅牌導遊
最終的靈魂歸宿！
面對各種心驚
膽顫的危機...
神通鬼大
GRIM FANDANGO™
和超過50位
性格迥異的
角色互動...
在90個充滿
異國風情的3D
...Gamepower
CGW
...PC Gamer
體驗一段充滿幻想和冒險的歷險傳奇！
「神通鬼大」由盧卡斯公司榮譽出品
由 MANNY CALAVERA 飾演陰間旅行社紅牌導遊
經典名片「瘋狂時代」、「極速天龍」製作人TIM SCHAFER 全新力作！
今年秋季 WINDOWS 95 / 98 熱烈上映中
© LucasArts Entertainment Company LLC. All rights reserved. Used under authorization.
Download the amazing playable demo at www.lucasarts.com/products/grim
LUCAS Arts

POLICE QUEST®
警察故事之迅雷先鋒 SWAT 2
史上最真實的警察任務策略模擬遊戲!!
五個暴徒
四支卡賓槍
三名人質
二枚定時炸彈
你...只有一分鐘!
「毫無公式可循...嫌犯的犯罪模式每一次都不同!」
Tim Tietjen,
對手的人工智慧取決於他們的性格、地形環境、當然...還有你的一舉一動!
「和我在現實生活中經歷的並無二致!」
Rick Masse,
遊戲任務由真實SWAT案例改編
註:SWAT為"Special Weapons And Tactics"(特種武器暨戰術小組)之簡稱
SIERRA
© 1998 Sierra On-Line, Inc. ® and / or TM designate trademarks of, or licensed to Sierra On-line, Inc. All rights reserved.

STARCRAFT

EXPANSION SET

BROOD WARS

星海爭霸資料片 怒火燎原

■三段全新的戰役故事主軸，二十四個新任務讓你再披戰袍，為吾族血脈而戰

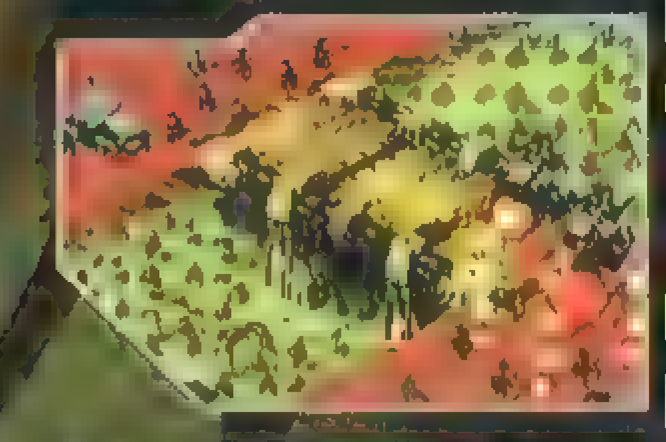
■各族新增兵種、新地形、更多的戰術變化

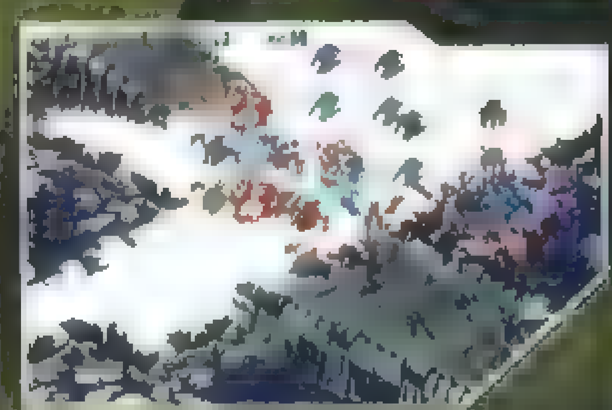
■更精彩的過場動畫、更震撼的背景音樂

■再加上百張精心設計的多人對戰地圖

本資料片需《星海爭霸》

原版光碟主程式方可執行





Blizzard所推出正宗

近期上市，敬請期待

REQUIRES

FULL VERSION OF

STARCRAFT TO PLAY

UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北(02)2704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

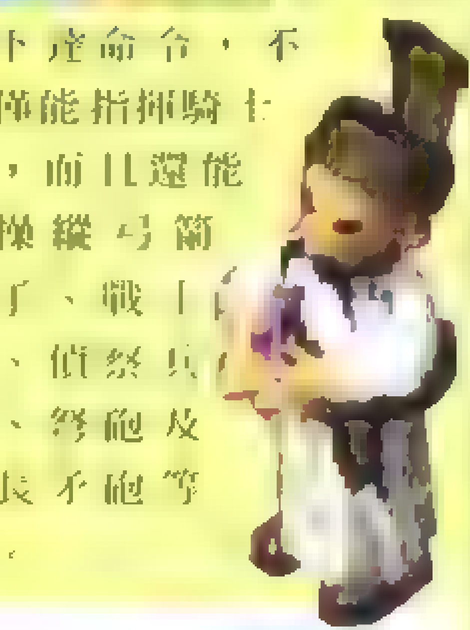
THE SETTLERS III

國外發行／Blue Byte　使用平台／WIN 95
國內發行／華義國際　發行時間／1998年12月
遊戲類型／策略

硬體需求
●機種　未定　●記憶體　未定
●WIN相容音效卡
●模式　未定　●MOUSE

三大洲的民族爭霸

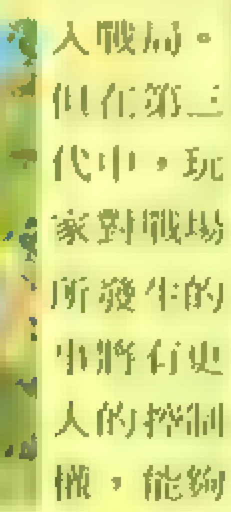
◀羅馬人種及其建築物

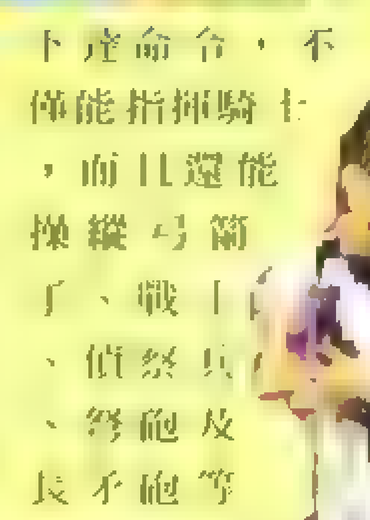


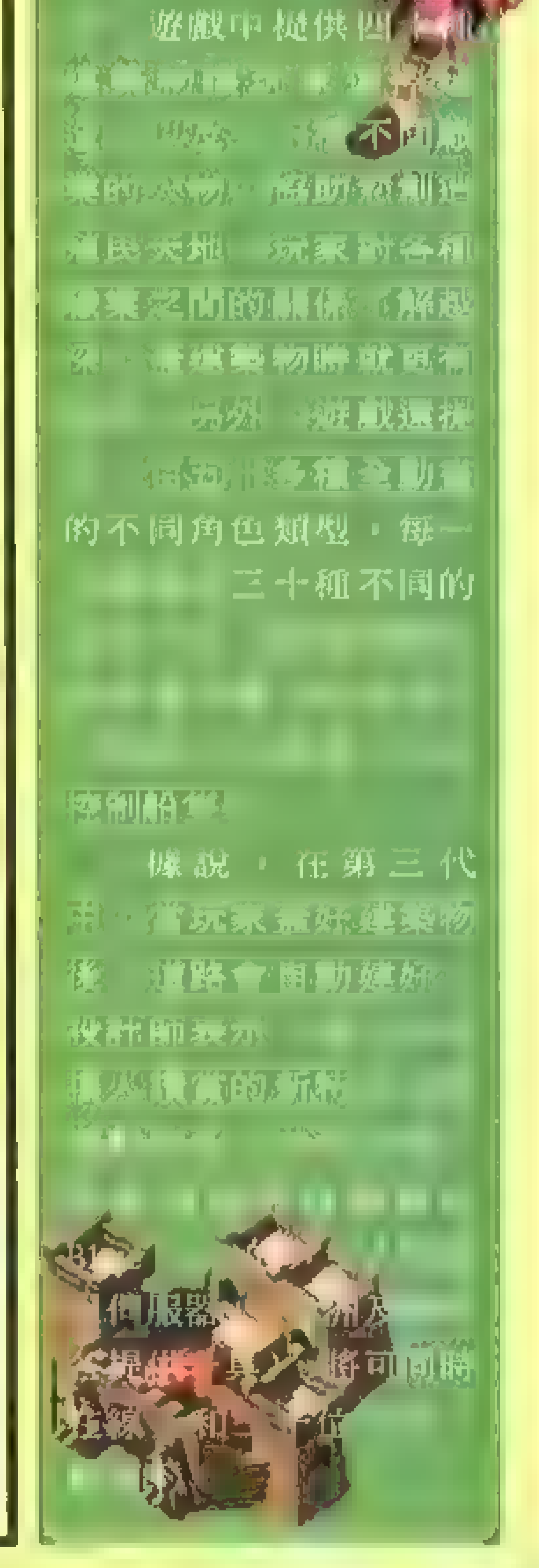
▼航向未知的天地

Blue Byte在之前推出的工人物語二，已在全球創下銷售佳績，為滿足喜愛這套系列遊戲的玩家，該公司決定在年底前推出工人物語三。在工人物語三中，共有三大洲的民族互相競爭，成為最強大的民族，他們分別是亞洲人、埃及人和羅馬人。

每一支種族都具有特殊技能，該項技能使他們比其它種族更容易發展，例如有些種族擅長建築，也有種族很會打仗，另外當每一支種族開始建築及穿上其專屬的衣服時，便有各自的面貌。每一支種族均有各自的神，這位神將會注視著事態的發展。假如神不高興，牠會把各種災難加諸在你的土地上，所以玩家必須在遊戲中建造廟宇及神殿，並且誠心祭祀。在工人物語一代及二代中，玩家對戰爭沒有什麼決定權，只可以決定要攻打那一棟建築物，以及決定那些可用的單位要加入戰局。但在第三代中，玩家對戰場所發生的事將有更大的控制權，能夠下達命令，不僅能指揮騎士，而且還能操縱弓箭手、戰士、偵察兵、弩砲及長矛砲等。







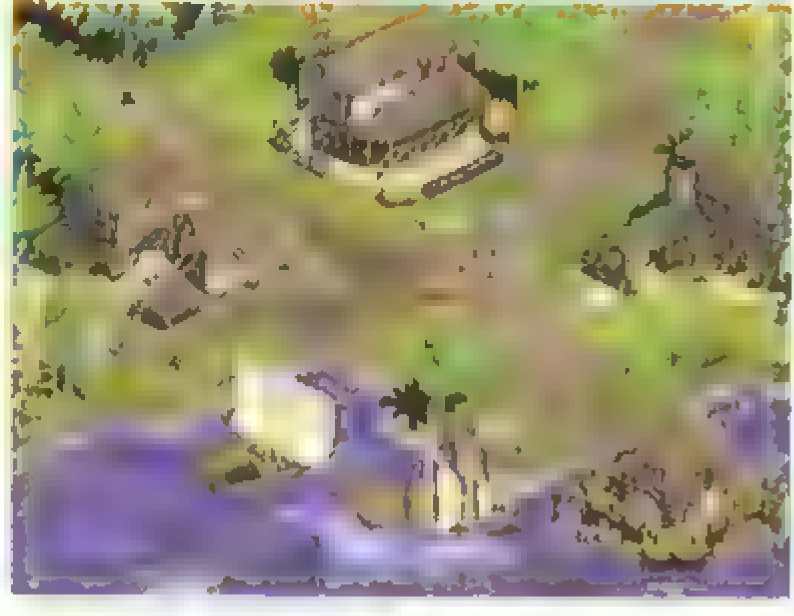
國外發行／微軟
國內發行／展碁
遊戲類型／即時戰略
使用平台／WIN 95
發行時間／1999年

硬體需求
- Pentium 90
- 16MB RAM
- WIN相容音效卡
- SVGA
- MOUSE

全新的貿易模式

由微軟推出的世紀帝國二原本預訂年底在全球發行，但確切的出版時間已延到明年。為超越勝前作，負責設計的Ensemble Studios作了許多的改變與改進。與第一代較不同的是，設計師加強遊戲的貿易與外交部份。設計師Bruce Shelley就貿易部份透露說，玩家可進行商品貿易及玩者貿易兩種形式的貿易活動，商品貿易讓玩家可拿原料在自己的市場內交換黃金；玩者貿易是在玩者之間進行，其重點是讓玩家可進行陸路（透過商隊）或海路（透過商船）進行貿易，為了反應上述經濟行為的改變，黃金不再是透過採礦才能取得的資源(玩家在第二代所開採的將是礦石)，你所經營的帝國必須經由發展經濟，才能產生黃金。

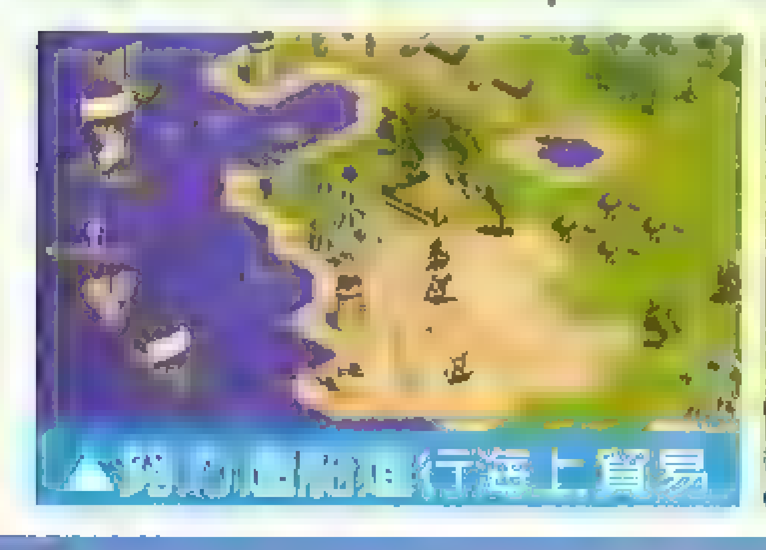
「世紀帝國一」的遊戲時間橫跨數萬年，但「世紀帝國二」的遊戲時代則大幅削減，其時十三支民族同台爭霸，時間從羅馬帝國衰敗算起，至發現新大陸為止，整個時間大約



建立海上帝國

從公元450年至1450年止。玩家可選擇扮演十三支民族中的一支，這些民族包括英格蘭人、拜占庭、克爾特人、中國人、法蘭西人、哥德人、日本人、蒙古人、波斯人、薩拉森人、日耳曼人、土耳其人、與維京人等。每民族的文明都有獨特的屬性，但設計師為讓各文明有明顯的區別，特地安排每一支民族都有獨特的單位。例如，屬於日本人的武士將配備弓箭與刀，會射擊對手、會騎馬、並且會持刀接近敵人。

在第二代中，某些文明是屬於遊牧文化，蒙古人、克爾特人及維京人都屬於這類，他們在打包後能移動城鎮中心。他們的資源貧乏到難以採集，因此必須掠奪別支民族的財富與人民作為己用。不論玩家選擇那一支文明，都能選擇五種勝利條件中的一種來贏取勝利，它們分別是征服、搜集財富、取得最高分、保護國王或皇后、或建造及保護世界等。



▲[illegible]行海上貿易

NEW GAMES STATION

地圖增加三倍

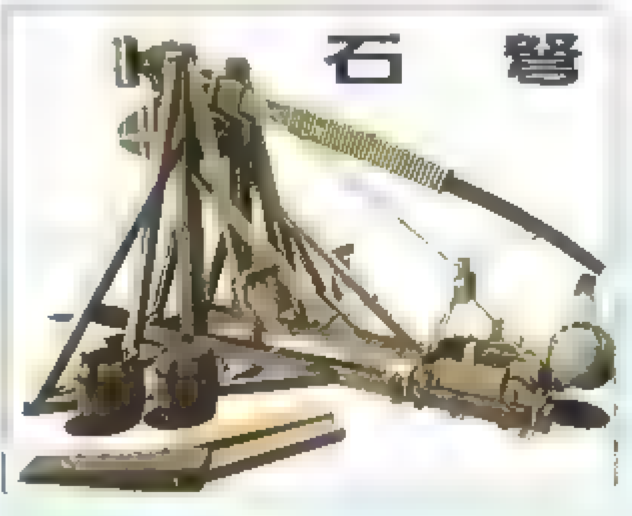
在世紀帝國二中，玩家將由黑暗世紀跨越至封建世紀，再邁向城堡世紀，再發展至槍砲世紀。為反應時代的演進，遊戲的技術亦作了進一步的加強，提供超過一百種的研究選項，讓玩家可集中發展特別的力量與遊戲的型態。另外，戰鬥選項亦作了加強，玩家可以創造隊形及戍衛部隊，並可以選擇他們所面對的方向。

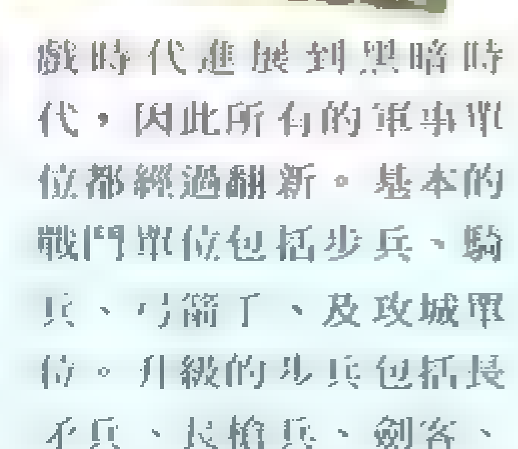
▲建築物變大是II代一大特色。

此外，船隻的功能也加強了一些，除部隊可登上船隻的原有功能外，船隻打敗時還會被俘擄。Ensemble Studios還強調會進一步改良AI，以及許多單位的行為選項，例如戍衛和巡邏。在世紀帝國二中令人印象最深刻的改變首推遊戲的圖形，最明顯的是建築物比第一代大很多，此外，據Shelley表示，第二代的地圖也大第一代三倍，因此，單位要從地圖的東走到西，可能得花八分鐘的時間。有玩家問到：「建築物佔據螢幕視野的絕大部份後，要如何追蹤單位呢？」據Shelley解釋，為協助玩家在螢幕上運籌帷幄，設計師在小地圖上增加新的觀察模式，讓玩家可以在資源、貿易、及戰鬥等三種模式間轉換。每一種模式都會特別注重玩家選擇的遊戲模式，例如貿易模式將會顯示你的市場、外國市場、以及貿易路徑。

搜集資訊

資源的搜集與製造將比第一代複雜許多，除了木頭、食物、石頭、及黃金外，玩家還必須對交易及礦砂傷點腦筋。貿易品將在貿易工廠內製造，村民進入貿易工廠後，會自動使用石頭、食物、木頭、及礦砂等各單位製造產品。另外，藉由攻擊敵人的建築物後所遺留的斷壁殘垣，將能作為原料使用。在戰鬥方面，由於遊戲時代進展到黑暗時代，因此所有的軍事單位都經過翻新。基本的戰鬥單位包括步兵、騎兵、弓箭手、及攻城單位。升級的步兵包括長矛兵、長槍兵、劍客、長劍客及雙劍客等；騎兵可由巡邏騎兵進展到槍騎兵、武士及帕拉丁等；弓箭手則包括複合式射手、十字弓手、射手、長程射手等；至於攻城武器也分成威力不同的弩砲供玩家發展。





▼▶擺好石砮準備攻城。

國外發行／Westwood　使用平台／WIN95
國內發行／第三波　發行時間／未定
遊戲類型／RPG

硬體需求
●機種：未定　●記憶體：未定
●WIN相容音效卡
●模式：未定　●MOUSE

黑暗王座捲土重來

當黑暗王座在一九九三年上市時，曾一度讓喜愛玩RPG遊戲的玩家瘋狂，可惜其經過三年多開發的續集『黑暗王座二：命運守護者』卻讓玩家大失所望，甚至有遊戲評論家認為第二代的黑暗王座除了音效外，其餘皆不忍卒睹，大損Westwood的威名。據了解，黑暗王座二的設計時期與命運守護者重疊了七個月之久，設計師花了很多時間在工具組的除錯，以及影像畫面的改良上，因此畫質與貼圖均有長足的進步，如果玩家的電腦配備有諸如3Dfx VoodooII加速卡，那會更棒。

設計人員透露，為了讓角色看起來更逼真動人，特地在第三代中採用在銀翼殺手裡所應用的立體圖像（voxel）技術，因此，在設計師所創造的動態世界中，這些角色的樣子是絕對有說服力的，經過兩、三年的技術演進，在命運守護者中以2D Sprites出現的全部生物，在第三代中已幾改為以3D來呈現。

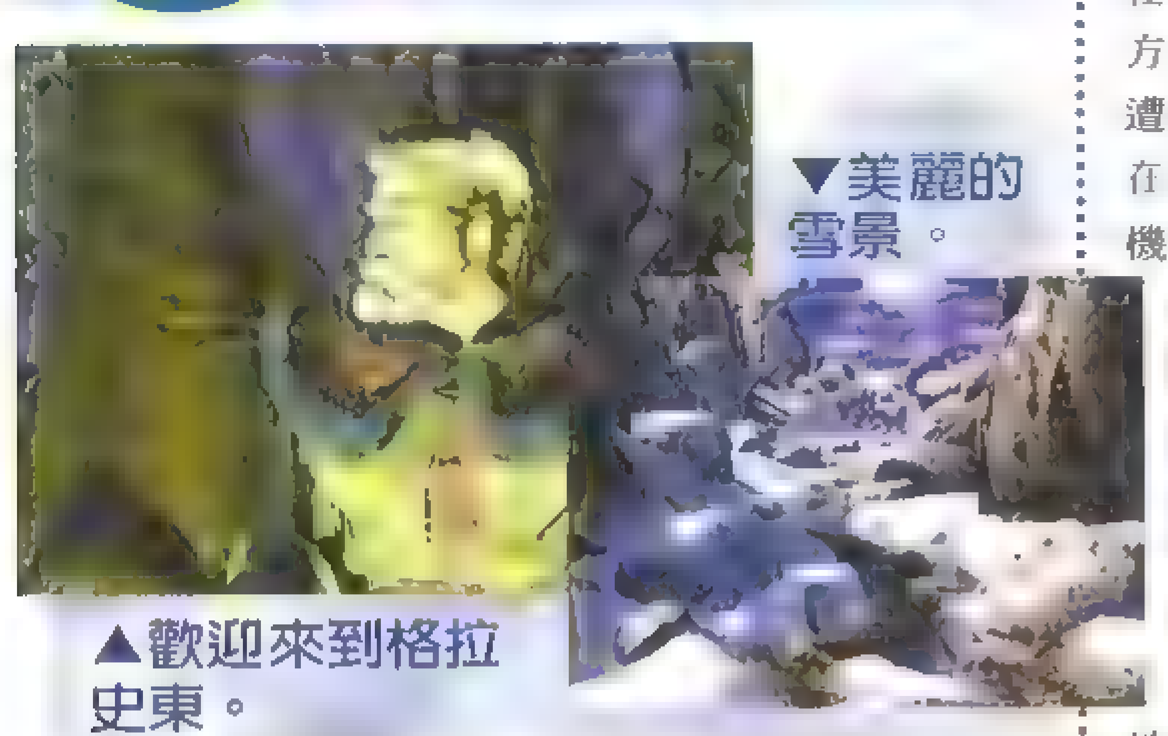
找尋五塊碎鏡門

玩家在遊戲中將扮演現年十六歲的柯柏，他是白軍領導人及李查國王胞弟艾利克（Eric）的庶子。遊戲中並沒有交待揭開劇情的德拉喇克何時離開大地（Lands），只簡單交待說「我不再待在這兒！」。德拉喇克使用他的鏡子創造一面他可以穿越空間的門，並要他所信賴的僕人賈克，在他離開後將該鏡封掉，以免古代魔法可能因此在大地消失。然而，賈克無法將該鏡門封死，相反地，他將鏡門擊碎，使得有金陽捷徑（Shining Path）之稱的鏡門碎成五塊碎片，散落黑暗之中。這項突如其來的變化，使得鏡門隨機在大地的各地點上出現。這時，不知名和威力強大的生物開始從鏡門出現，而且，在某些地區中，鏡門開始造成週圍的景觀變形。

▼遊戲中的主角－柯柏

▲精彩無比的動畫

解救格拉史東王國



▼美麗的雪景。

▲歡迎來到格拉史東。

當另一個空間的生物展開攻擊時，艾利克登上了格拉史東（Gladstone）王國的王位，但他卻慘遭嫡子的殺害，柯柏雖然僥倖逃過一劫，但他的靈魂卻被惡徒剝奪。現在，只有神奇的Dawn之古代魔法可以保護他。另一方面，此時的柯柏是格拉史東唯一的王位繼承人，而他的靈魂卻被放在鏡門深處的某個地方，那兒所有被掠奪及遭到折磨的靈魂都被鎖在靈魂柱上。鏡門的危機在大地上越演越烈，一定要有某個人穿越鏡門找到先前離開的德拉喇克，他是格拉史東王朝的最後希望，也是在大地的人民之希望。

遊戲中提供十個地點供扮演柯柏的玩家探索，但有些地點的設計內容會隨著遊戲的進行而改變，所以，玩家在黑暗王座三中大概要克服十八個關卡。玩家必須探索每一道鏡門裡的世界，包括冰原廢墟、魯洛伊的家鄉（Ruloi Homeworld）、火山地窖、後啟示錄世界及地底城等，還必須打敗守護這些碎片的生物，將碎片恢復。

[illegible]。

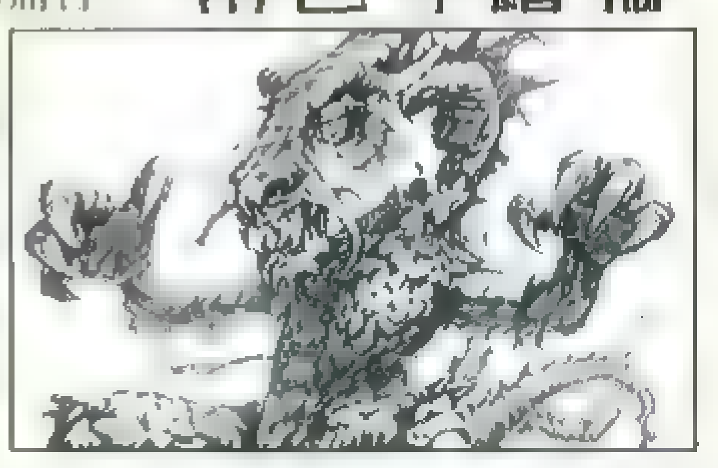
由目前得到的資料來看，原先在第二代中看起來有點死板的介面，經過重新製作後，在第三代中會感覺比較活潑。設計師在黑暗王座三中應用標準的3D世界移動方式（如雷神之鎚或絕地武士）：玩家可以方向鍵移動、用滑鼠觀看四面八方、透過鍵盤來跑步等；據說，只要玩家喜歡，可以選擇完全以滑鼠來進行遊戲。

另外，在第二代中那些極佔空間的固定視窗，這回也取消掉了，另外，感覺不是很舒服的人物肖像也拿掉了；此外，玩家在640*480的解析度下，可以點選並拖曳物件進入在螢幕底部的裝備區。玩過創世紀的玩家應該忘不了那段必須對相關任務、地點與訊息做數不清的筆記（notes）的日子，現在許多遊戲都會提供記錄的資訊給玩家，使玩家免去掉在快樂中揮之不去的痛苦，這點，黑暗王座三也不例外。遊戲中特地提供九項記錄表，包括能巨細靡遺記載各線索的筆記本、陳列玩家所擁有物品的物品描述單、記載玩家在遊戲中所遭遇的生物清單資訊，藥劑清單、記載目標及任務的導引書、統計表等。

▼怪物，嚐嚐我的法術！

▲精緻的物品儲存視窗。

角色手繪稿



Swords & Sorcery
劍與巫術

使用平台：WIN 95
發行時間：未定

硬體需求	
●機種：未定	●記憶體：未定
●WIN相容音效卡	
●模式：未定	●MOUSE

吸取各家精華的RPG

去年巫術RPG遊戲市[illegible]況使得遊戲界的頂尖[illegible]計師重新找回這個讓玩家徜徉無限幻想空間的[illegible]戲。前兩套巫術系列遊戲的幕後製作[illegible] Bradley，正準備推出劍與巫術（Swords & Sorcery:Come Devils，Come Darkness），希望再捲起另一波[illegible]

[illegible]劍與巫[illegible]結合巫術[illegible]古典奇幻[illegible]之間的精華[illegible] RPG 遊戲的[illegible]在前[illegible]地點[illegible]當時巫術與[illegible]世界[illegible]目前的[illegible]是打[illegible]玩家[illegible]有強大法力[illegible]

平場大術人大門吧！

[illegible]來自古埃及時代的[illegible]另外，遊戲中會出現[illegible]地底[illegible]都會在遊戲中出現

隊伍制系統遊戲

劍與巫術是一套隊伍制系統的遊戲，隊伍最多可由六位角色組成，其中一位是玩家在任何時刻可以直接控制的角色，玩家可以在角色之間變換，選擇要直接控制的角色，並以第一人稱視角觀看遊戲世界。另外，設計師在遊[illegible]獨特的[illegible]

[illegible]System[illegible]允許玩家以即時模式[illegible]加速化即時模式[illegible]或慢速即時模式，或無限制時間模式（回合制）進行遊戲，但在遊戲中隨時都可以變換任何一種模式進行。

簡單地說，劍與巫術已把冰城傳奇回合制[illegible]

的[illegible]一，對所控制的角色[illegible]控制得相當得[illegible] Bradley的[illegible]面切換系統[illegible]

多達六位角色的隊伍制

優異的光源

遊戲世界是以3D引擎呈像，該引擎能讓室內或戶外環境進行毫無延滯的轉換，[illegible]外環境加入多變的氣候效果，白天或夜晚看起來的樣子也不一樣，例如[illegible]在夜晚時會有火炬般的光源，[illegible]外環境不[illegible]如匕首兩般瘋大[illegible]放，但也不像新[illegible]那般緊促。另外，遊戲裡的城市被濃縮成單一畫面，玩家若想到城內的那一個地點，可以在畫面[illegible]選[illegible]的地[illegible]勿須在3D[illegible][illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]被[illegible]不[illegible]黑[illegible]

[illegible]中，如果沒有傳送門，玩家可能[illegible]小時就必[illegible][illegible]魔法[illegible]光[illegible]這項設計[illegible]可能讓許多不想浪費

⬆哇！戰況吃緊

⬅[illegible]妖怪[illegible]

時間的玩家吃不消，因此，設計師把[illegible]所有的東西都集中在一個地[illegible]讓玩家容易進出，他們[illegible]個[illegible]由這個中心放射出[illegible]（Adventure [illegible]spoke[illegible]）形成室內與戶外環境相通的廣大世界，遊戲中共有七種不同型態的環境，裡面充滿了超過八十種的生物，頂尖的玩家想破關，可能得花上[illegible]四百個小時。

豐富的角色、屬性、生物

劍與巫術裡的角色系統相當中規中矩，[illegible][illegible]性，其中有四種是心理屬性，另外四種是屬於身體屬性，[illegible]大種族[illegible]（Clans），這些種族在一般的RPG中都可以看到，分別是人類、妖精、矮人、[illegible]怪、小精靈等，還有一些奇特的生物，包括長得像老虎的[illegible]足人[illegible]斯卡絲[illegible][illegible]像大[illegible]級方面，當玩家獲得經驗值增加技巧及屬性後，可以決定是否扮演一個新角色，依照設[illegible]角色可以變成[illegible]吸血鬼[illegible]復原，他必須以人類[illegible]並且能在夜晚變成陰影。至於施法方式也有所不同，當角色休息時法術會重新補充。

目前設計師打算同時加入單人與多人遊戲，[illegible]玩家須先在單人模式[illegible]設定好角色，再[illegible]與其他同好打一場決鬥或合作性的[illegible]劍與巫術的[illegible]

每個角色均是以高解析度多邊形貼圖成型，因此，玩家遠看或近看角色都不會有失真的感覺，例如，玩家在遊戲中走近[illegible]能[illegible]成斯[illegible]以清楚[illegible][illegible]上的紋[illegible]貼圖完全依角色[illegible][illegible][illegible]年[illegible]多大[illegible]表示，光是角色就有49種不同的臉部運[illegible][illegible]

[illegible]

[illegible]形的[illegible]方式達到數[illegible]更令人驚奇的是，角色的頭髮還會隨遊戲的進行而變長。另外，為讓玩家得到更平順精緻的畫面，劍與巫術將支援3D[illegible]。

國外發行／INTERPLAY
國內發行／英特衛
遊戲類型／射擊
使用平台／WIN95/DOS
發行時間／九月

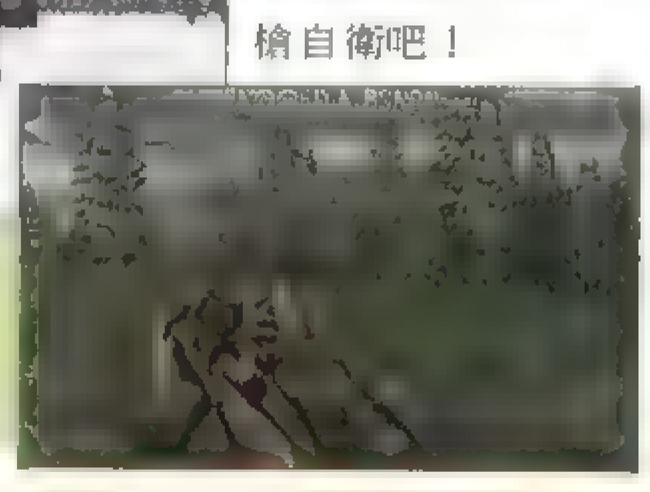
硬體需求
- PENTIUM 90
- 16MB RAM
- WIN相容音效卡
- SVGA
- K

打獵季節到囉！

手持獵槍，靜悄悄的追蹤著雪地裡麋鹿留下來的足跡，舉槍瞄準目標，扣板機Bingo！又獵到了一隻大獵物！

想想看，現在你可以穿越茫茫雪地，進入茂密叢林，涉過深水沼澤，一切的地形都以3D第一人觀點呈現在你眼前。你必須發揮眼明手快，百步穿楊的槍法，在這個打獵季節裡，展現你非凡的狩獵技巧，看看能不能讓獵物袋裝滿獵物！

你可以使用四種武器：十字弓、手槍、散彈槍和獵槍，四種武器都有不同的功效和用途，用十字弓可以安靜無聲的獵殺一隻又一隻的獵物，散彈槍打飛鳥最適合，獵槍用來狙擊大型獵物，而當你不小心惹惱了大黑熊的時候，拔出手槍自衛吧！



▲雪地獵鹿
▶ Bingo!! 正中紅心！

栩栩如生的動物

在遊戲中你可以狩獵的動物有野鴨子、麋鹿、灰熊，每種動物都有自己的習性。要如何靠近那些膽小又機警的獵物呢？首先試試看躡手躡腳的接近看看，不過要小心踩到地上的枯樹枝，那劈啪一響就會嚇跑你追蹤半天的獵物。不然試試看匍匐前進，雖然速度慢得多但是可以減少發出的噪音。躲在草堆或樹叢裡來個守株待兔也是不錯的主意，或者放些誘餌騙騙獵物，反正騙動物又不犯法。當然了，最後還得發揮你神準的射擊功力，老是打空包彈是不會有收穫的。

遊戲中的場景都是經過考據的，而且會隨著遊戲進行而有所變動。像是下雪的雪地、泥濘的沼澤、乾燥的草原，你可以在雪地裡發現麋鹿的足跡；在沼澤裡涉水捉野鴨；在大草原踩到灰熊的便便…呃，你運氣不太好。如果你覺得自己槍法不夠好，沒關係，遊戲裡還提供一個靶場，你可以在靶場裡練練槍法，磨一磨百步穿楊的技術。

你還可以透過網路連線，和親朋好友來場打獵競賽，比比看誰的打獵技巧好，誰獵到的獵物多，小心別打獵打的太高興把其他人給當麋鹿打喔！

▲熊！快開槍！

▲獵火雞

◀用瞄準鏡打靶

國外發行／INTERPLAY
國內發行／英特衛
遊戲類型／動作冒險
使用平台／WIN95
發行時間／九月

硬體需求	
●486DX2 66	●16MB RAM
●援DIRECT X音效卡	
●SVGA	●K J GP

無懼於黑暗的童心

相信大家[illegible]有這種經驗，晚上如果就寢時沒開燈，總是覺得周圍的黑暗裡似乎有"怪物"正在蠢蠢欲動，於是用被子把頭蒙起來希望能讓自己安全一些。Heart of Darkness就是以怕黑作為背景故事的遊戲，遊戲中你將控制主角Andy，突破重重關卡，打倒內心深處最黑暗的恐怖。

話說天才小孩Andy這天上課的時候又睡著了，平常就看Andy不順眼的老師一怒之下就捉住Andy把他關進黑暗的櫥櫃裡，不過天才Andy趁著下課鐘響的時候一溜煙的衝出教室，把老師的叫罵聲拋的遠遠的，和他最心愛的小狗Whiskey一起偷個閒，不過黑暗似乎不放過他，在日蝕的時候黑暗捉走了可憐的Whiskey，而Andy為了救回Whiskey，連忙衝回自己家裡的樹屋上，拿起自己發明的光線槍，坐上自己發明的飛機，勇敢的出發去拯救Whiskey。

Heart of Darkness由企劃到發行共花了五年的時間，而五年的時間裡製作小組以非凡的視覺技術加上豐富無比的配色創造出了極具震撼力的效果。遊戲中Andy的動作就用了超過2000張圖片來表現，夠大手筆了吧！還有更好的呢，光是過場動畫就長達30分鐘以上，破關以後還可以拿來當電影放映著看喔！最重要的是遊戲雖然是2D捲軸進行的，但是遊戲進行和過場動畫的切換非常之順暢，完全看不出痕跡，整個遊戲在製作小組的用心製作下就如同一部卡通電影般，而各位就是這部卡通的主角。

除了大量精緻美麗的動畫外，遊戲的場景也是精心佈置的，前後背景共貼了七層，所以各位可以很清楚的看出每個場景的遠近感，可別太過專心於欣賞風景[illegible]少令人發噱的機關設計等著各位捧場，還有許多只出現在惡夢裡的怪物，每隻怪物都有自己的特殊行為模式。另外，這個遊戲的背景音樂是倫敦愛樂交響樂團錄製的，如果你有一張不錯的音效卡再配上一組高品質的喇叭，光是音樂音效就值回票價了！

準備好要迎戰黑暗了嗎？

Team APACHE 阿帕契中隊

國外發行／Mindscape Scape

硬體需求

●PENTIUM 133	●16MB RAM
●WIN相容音效卡	
●援3D fx卡	●J、K

世界最頂尖 攻擊直昇機在《阿帕契中隊》現身

▲鉅細靡遺的作戰計劃圖

由Simis公司設計、Mindscape發行、第三波代理的《阿帕契中隊》（Team Apache）是一款兼具了易學與真實性的模擬遊戲，遊戲所模擬的主角是美國陸軍航空隊的主力攻擊直昇機AH-64「阿帕契」。本遊戲並未模擬AH-64D「長弓阿帕契」，因此玩者一開始就可免除學習一大堆複雜的航電機組的痛苦，而遊戲本身更是刻意簡化了一些繁複的操控過程，讓玩者能很快地上手。

▲用來建構3D模型的程式

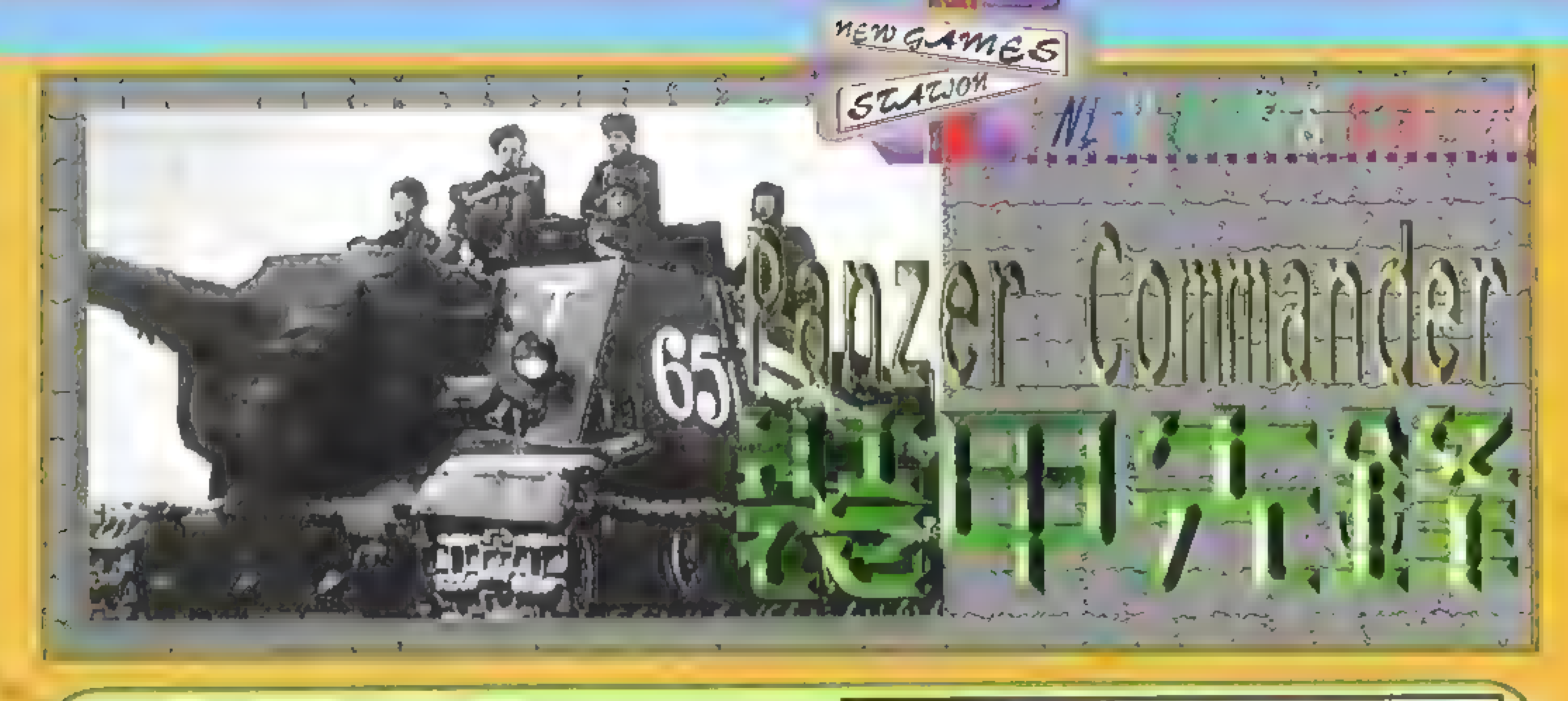
《阿帕契中隊》有三種主要的遊戲模式：訓練任務、立即上手、以及作戰任務。在訓練模式中，您可以按照虛擬教練的指示學習各種操控程序，包括起降、飛行、導航與作戰等等。立即上手模式則是讓玩者馬上置身於戰場之中，有些任務甚至在一開始就讓您出現在密集的砲火之中。而作戰任務則收錄了2大戰役，其中包括了16個作戰任務，其所涵蓋的地區包括波羅的海三小國之一的拉脫維亞，以及中美的哥倫比亞。

《阿帕契中隊》在技術上最大的突破是戰場編輯器與動態戰役引擎，前者可讓玩者很輕易地自行製作出遊戲的場景和任務，後者則可確保玩者每次進行同一個任務時，都會遭遇到不同的狀況，以增加遊戲的耐玩度。

遊戲名稱既然有個「中隊」，各位當然可以想得到，集體行動的任務是遊戲的重心之一。在遊戲中，玩者可以率領一整個直昇機中隊，進行群體行動，您必須指定各個僚機的移動、方位和動作，一起協同作戰。最真實的是，這些僚機的情緒是會受到戰局影響的，他們還會用無線電告訴您目前的情況。

本遊戲最大的賣點，是在其畫面效果上。以不誇張的話來說，《阿帕契中隊》是視覺感受最棒的一款的直昇機飛行模擬遊戲，不但支援3D加速卡，而且物體的材質和多邊形表面都非常的細緻，遊戲中也有各種天氣和光影效果，您可以很容易地感受到濃厚雲層以及大雨拍打在艙面護罩的壓迫感。最驚人的是當玩者使用夜視設備時，那種真實的視覺效果幾乎就和電影一樣。

◀拉脫維亞戰區的城市



Panzer Commander 裝甲先鋒

國外發行／Mindscape
國內發行／第三波
遊戲類型／模擬
使用平台／WIN95
發行時間／九月

硬體需求
- PENTIVM 133
- 16MB RAM
- WIN相容音效卡
- 需3D fx卡
- M、K

《裝甲指揮官》（Panzer Commander）是一款以第二次世界大戰的戰車為主題的模擬遊戲，玩者扮演的是德軍或是盟軍的戰車指揮官，遊戲中共有六大戰役，分為德軍與蘇軍兩方，其中各包含了12個環環相扣的任務，也就是說，玩者在前面戰役的結果，將會影響到後續戰事的發展。所有的戰役均可讓玩者重新塑造歷史，以蘇聯第8戰車禁衛軍的戰役為例，其中便有一個作戰是要阻止德軍向烏克蘭的南部進逼。

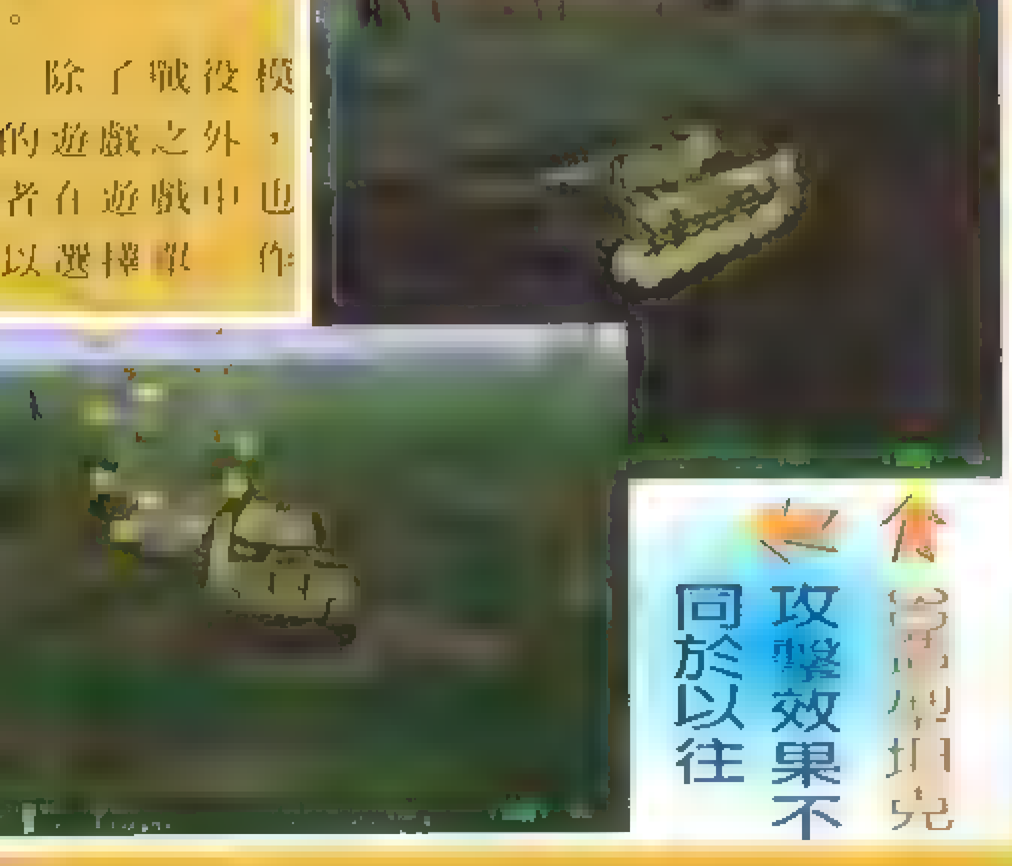
除了戰役模式的遊戲之外，玩者在遊戲中也可以選擇單一作戰模式，其中包含了德國、美國、蘇聯與英國的作戰，這些作戰都是根據真實世界的情況而設計的，例如在「Desert Rats」這個任務中，玩者扮演的是德軍第21裝甲師，也就是「北非軍團」的最早期編制的一位戰車指揮官，您必須圍攻曼德因臨道。

玩者的階級會隨著戰事而有所起伏，如果您在戰場上的表現良好，便可以由一輛戰車的指揮官（也就是車長）晉升為一個戰車排的指揮官，在後者的情況下，您便有資格可以命令排上的其它車兒進行戰略或戰術上的部署行動。除了玩者之外，您的部屬也會隨著戰事的發展而累積經驗。

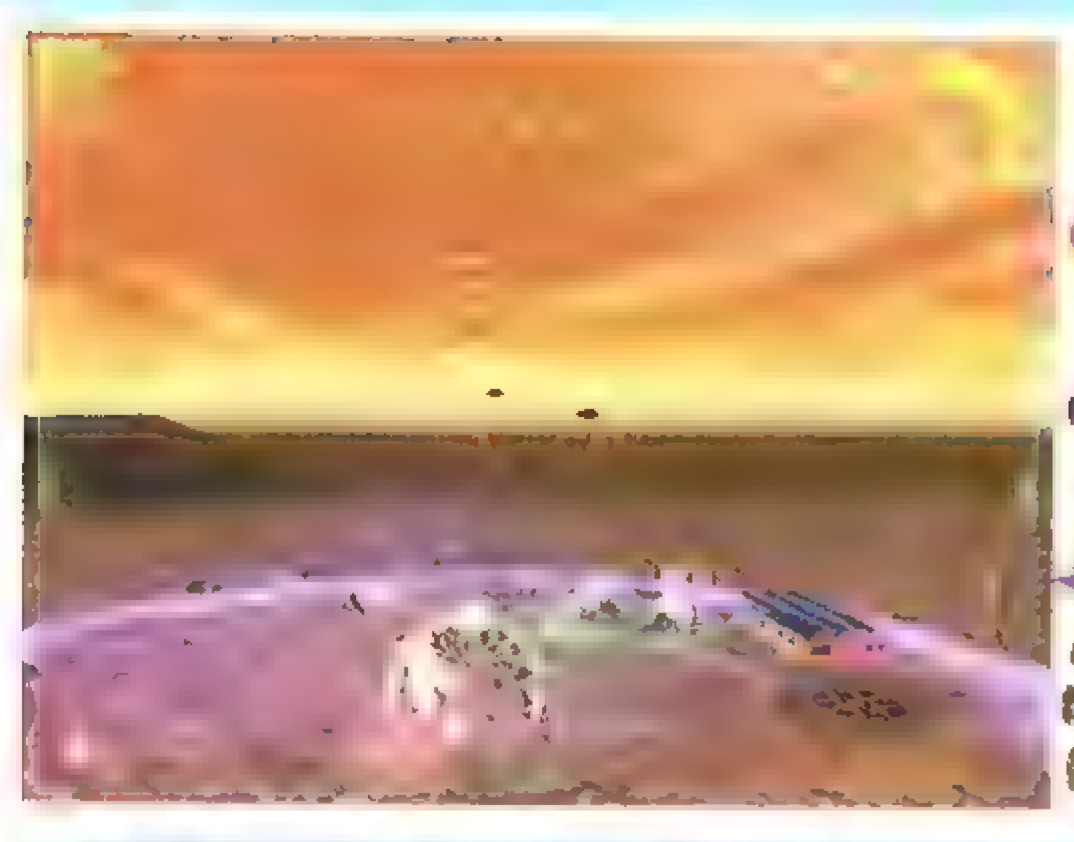
遠方發現敵人
這是機槍手的視野窗口

隨著網路遊戲的日漸普及，《裝甲指揮官》也支援時下最常用的幾種連線模式：數據機、Null Modem排線、IPX網路、以及TCP/IP網際網路通訊協定。除了原本供單人進行遊戲的10個獨立作戰（美、英、蘇、德每國各有10個作戰）之外，遊戲中還有12個專門為網路對戰而設計的場景；最多可以讓六位玩者連線。

在《裝甲指揮官》中，玩者可以看到以3D成像技術所製作的精緻地形與背景畫面相當具有真實感。同時，遊戲的畫面還會依照時間和氣候而產生變化。模擬遊戲首重真實性，玩者在遊戲中所指揮的每一輛戰車，都具有與第二次大戰的實物相當類似的特性，設計者力求各種物理現象的真實性，因此玩者就像是開著一台真的戰車一般，在戰場上奮勇殺敵。



攻擊效果不同於以往



國外發行／RAGE	使用平台／WIN95	硬體需求
國內發行／第三波	發行時間／十月	●PENTIUM 133 ●16MB RAM ●SVGA ●專3D加速卡 ●JOK M
遊戲類型／射擊		

這場危機發生在不久的將來。地球上的政府對於21世紀初不斷出現的幽浮目擊事件，原本並沒有太大的興趣，然而，當月球基地在2008年5月遭到幽浮攻擊之後，有關當局才清楚了解到這群外星人的意圖並非只是觀察而已。他們在得知外星人的攻擊行動之後，立即動員所有的太空船，試圖救出仍駐守在月球基地的600多名人員。一群臨時拼湊而成的太空梭及軌道火箭，成功突破外星人的防線，並救出數百名人質。然而，這次的事件，只是為地球與外星人之間的領土戰爭拉起序幕而已。

地球上的太空設施接連遭到精確的破壞，而且

有愈來愈多的證據指出外星人在北極建立了基地。事已至此，地球政府決定採取反擊。整個行動的第一步，是在非洲的吉力馬札羅山秘密建造巨大的異形偵測暨追蹤陣列雷達（ADATA）。將近八個月之後，雷達設備已接近完工，但外星人卻也偵測到試轉時的訊號，大批的部隊正朝這座基地殺奔而來……

人類已面臨最後的生死關頭！

最眩目的光影效果

Commandos 魔鬼戰將

國外發行／VIRGIN
國內發行／第三波
遊戲類型／戰略
使用平台／WIN95
發行時間／九月

硬體需求
- PENIUM 133
- 16MB RAM
- WIN相容音效卡
- SVGA
- K、M

一群少量且極為優秀的士兵…

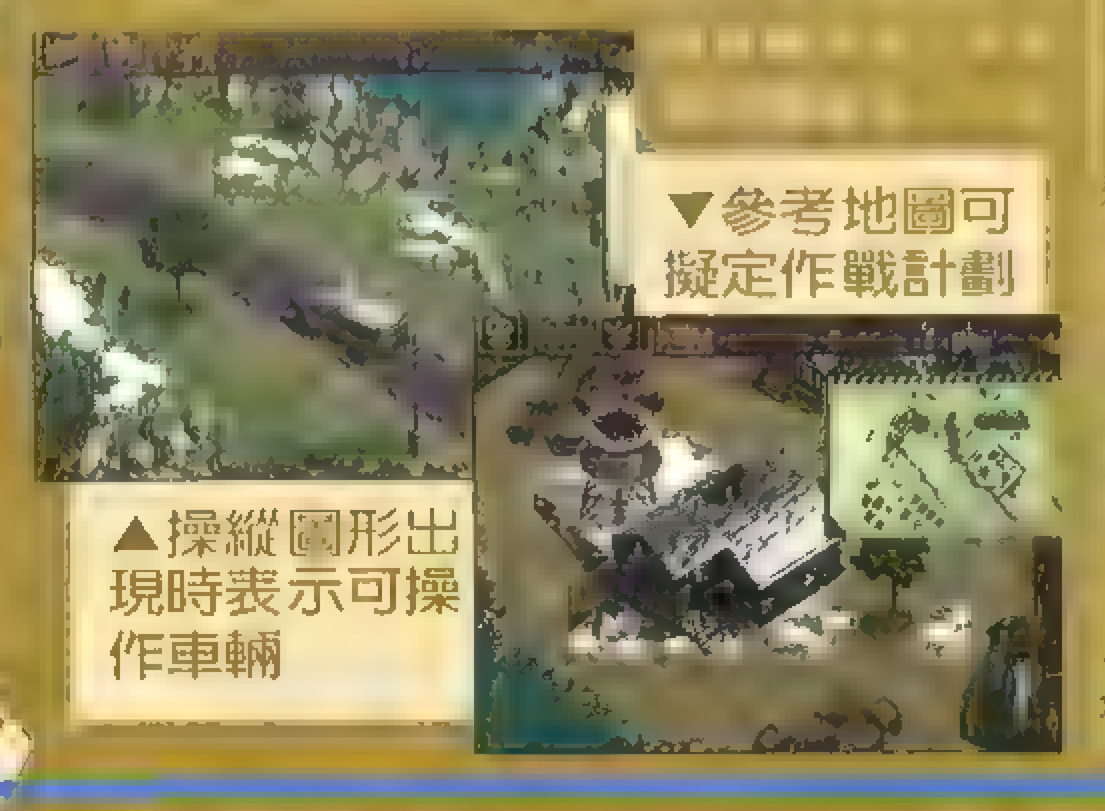
[illegible]（Lieutenant Dudley [illegible]）

1940年來，[illegible]數都被納粹德國的勢力所掌控，[illegible]的水域，[illegible]對大英帝國展開全面性的攻擊。

然而，在英國軍隊[illegible]份演防守的角色。這個[illegible]他的[illegible]

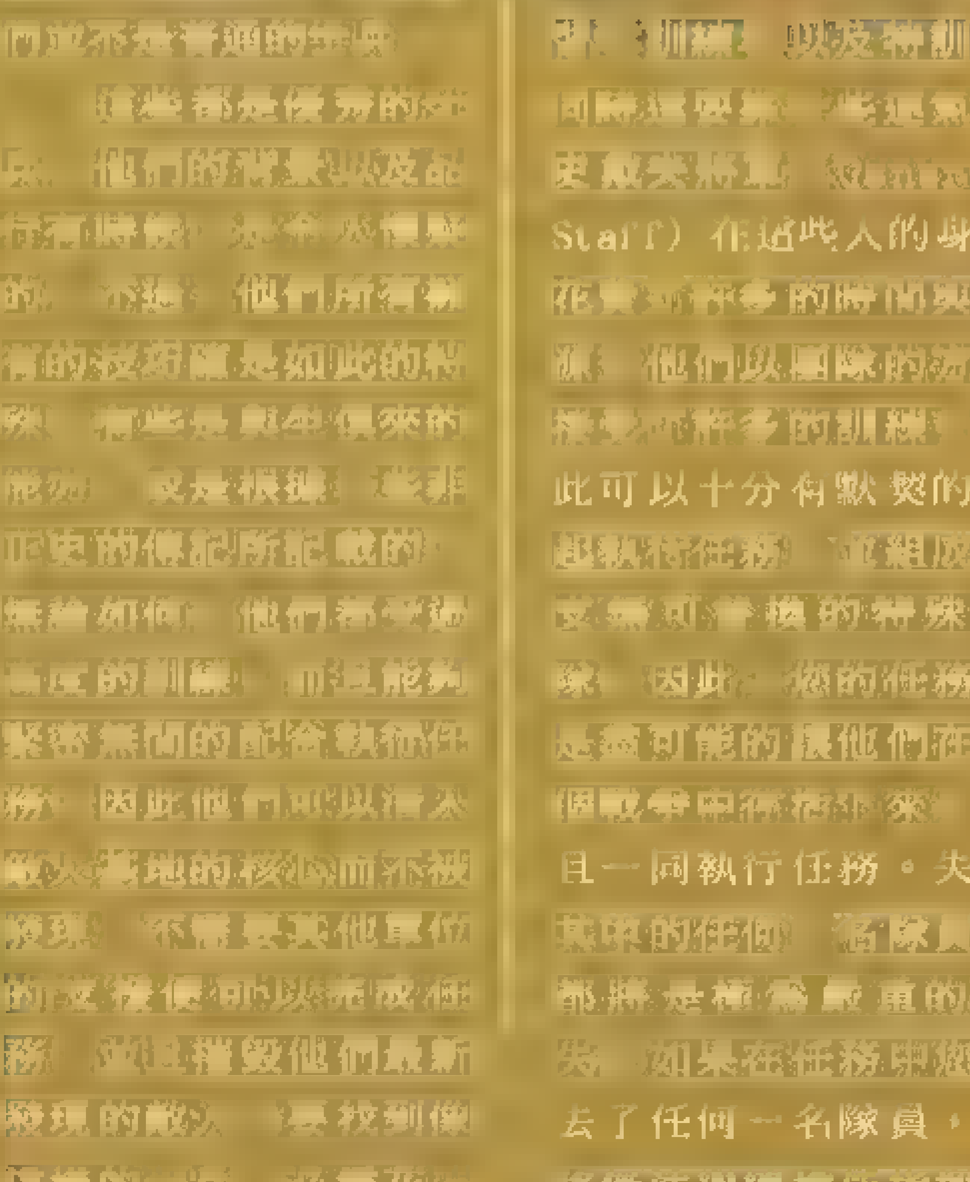
一支由少量且極為優秀的士兵所組成的特殊單位，[illegible]以扭轉戰爭的局勢。

身為魔鬼戰將的玩家，您將成為指揮[illegible]非常特殊的突擊隊員的指揮官，[illegible]



▼參考地圖可擬定作戰計劃

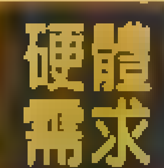
▲操縱圖形出現時表示可操作車輛



[illegible]個很小的團隊，但是他們並不是普通的士兵。

這些都是優秀的士兵，他們的背景以及記錄有著[illegible]，他們所擁有的技術是如此的特殊，有些是與生俱來的能力，或是根據[illegible]正史的傳記所記載的。無論如何，他們都受過高度的訓練，而且能夠緊密無間的配合執行任務，因此他們可以潛入敵人陣地的核心而不被發現，不需要其他單位的支援便可以完成任務，並且摧毀他們最新發現的敵人。要找到像這樣的士兵，必需花[illegible]數月的時間，不斷的學習、訓練，以及[illegible]同時還要[illegible]英國參謀總部（General Staff）在這些人的身上花費了許多的時間與資源，他們以團隊的方式接受了許多的訓練，因此可以十分有默契的一起執行任務，並組成一支無可替換的特殊部隊。因此，您的任務就是盡可能的讓他們在整個戰爭中存活下來，並且一同執行任務。失去其中的任何一名隊員，都將是極為嚴重的損失，如果在任務中您失去了任何一名隊員，您將無法繼續擔任指揮的工作。

國外發行／SIERRA	使用平台／WIN 95	
國內發行／未定	發行時間／1998年秋季	
遊戲類型／策略		

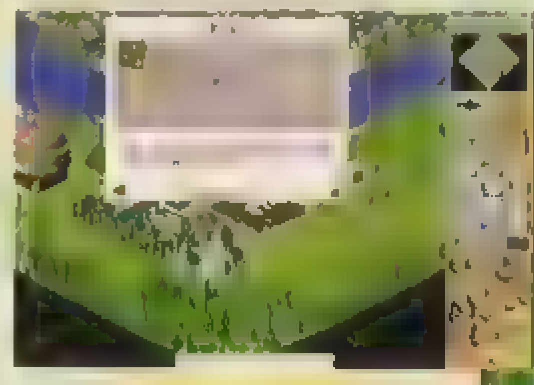


●機種：未定 ●記憶體：未定
●WIN相容音效卡
●模式：未定 ●MOUSE

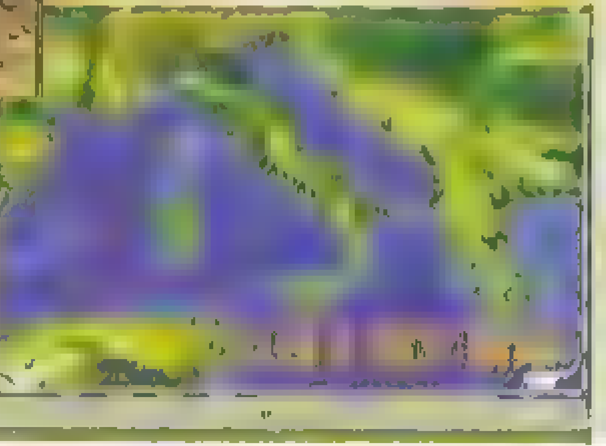
結合模擬城市與文明之特色於一身的凱撒大帝，即將推出第三代。玩家在這套最新的系列遊戲中扮演羅馬的統治者，以你獨到的眼光對羅馬城進行包括資源、土地價值、軍事冒險、及政治利益等微型管理，逐步將勢力擴及週邊的城市及省份，達成創造羅馬帝國的最終目標。

遊戲一開始時，玩家可選擇進行完成一連串目標，以完成霸業的戰役模式，或選擇進行富有濃厚模擬城市色彩的遊戲模式。玩家在凱撒大帝三中從事建設須考慮在何地放置建築物，進行利弊得失的考量，例如，如果在住家旁邊設立市場，住家可能會增值，但市場所帶來的雜音與髒亂，可能會連帶使週邊的地價下跌。

建築物依功能共分管理、教育、娛樂、健康、工業、市政、宗教、安全、與給水等九大類，每類建築物對遊戲的發展都有不同的影響。管理及市政類的建築物會影響稅收及基層建設，這類的建築物包括元老院及論壇等；教育類建築物是公民的普遍需求，如果玩家建設太少，居民會要求玩家多做一點教育建設；宗教、娛樂及健康的建築物攸關公民的幸福與運氣；安全類的建築物會提供玩家抵抗外患的機會；給水類則讓公民勿須長途跋涉到河邊洗澡和汲水。



詢問公民對建設的意見



更優異的AI

玩家在凱撒大帝中可以建造城牆、高塔、及警衛室保護城市。遊戲中也提供即時戰鬥讓您指揮軍隊和入侵的野蠻人或敵軍對抗；據了解，戰鬥的設計比第二代簡化許多，因為設計師認為凱撒大帝系列遊戲的重點應該是建設，而非戰鬥。另外，第三代更勝第二代的地方首推遊戲的AI部份，例如，當玩家建造一棟建築物時，遊戲會指示失業的居民加入建設，並自動分配他執行工作。另外，AI還會要求玩家依「建築依賴」的原則建設，意即，某些建築物須有其它建築物存在才能發揮效率，譬如，劇院可以提供公民娛樂，但如果沒有演員班（Actor's Colony）存在，其效用幾等於零。

準備開戰囉！！

評估一下你的建設成果

國外發行／Microsoft　使用平台／WIN 95
國內發行／未定　發行時間／未定
遊戲類型／射擊

硬體需求
●機種：未定　●記憶體：未定
●WIN相容音效卡
●模式：未定　●KEYBOARD

正義與邪惡的對抗

本篇將為玩家介紹的遊戲是由Monolith使用DirectEngine引擎所設計的第一人稱射擊遊戲—昇剛（Shogo:MAD，暫譯）。昇剛原來的遊戲名稱為暴力戰甲（Riot: Mobile Armor），但Monolith在目前改為現在所使用的名稱，同時也將引擎改為LithTech，以便與DirectX版本的引擎區隔。

遊戲的主要故事敘述殖民世界裡一所軍事院校的畢業生三十郎（Sanjuro）與黃鍋志郎，他們與大方（Baku Ogata）以及准將小樂朱的女兒九良及卡絲林結識成好友。這群朋友所組成的突擊隊在進行任務：搜尋敵人首領，不幸地，整個任務的結局卻以黃鍋志郎、九良和大方等人失蹤收場，這些人被推測戰死沙場。

與此同時，三十郎所服役的安全部隊聯合當局的敵人：墮落軍團（Fallen）選了新領袖賈布利爾，並率領軍團再次製造一場混亂，玩家將扮演三十郎和賈布利爾展開一場廝殺…。

▲迎戰敵艦
◀基地衛兵

雷波型遊戲的佼佼者

▼哇！快逃命吧！

▲光影表現優異

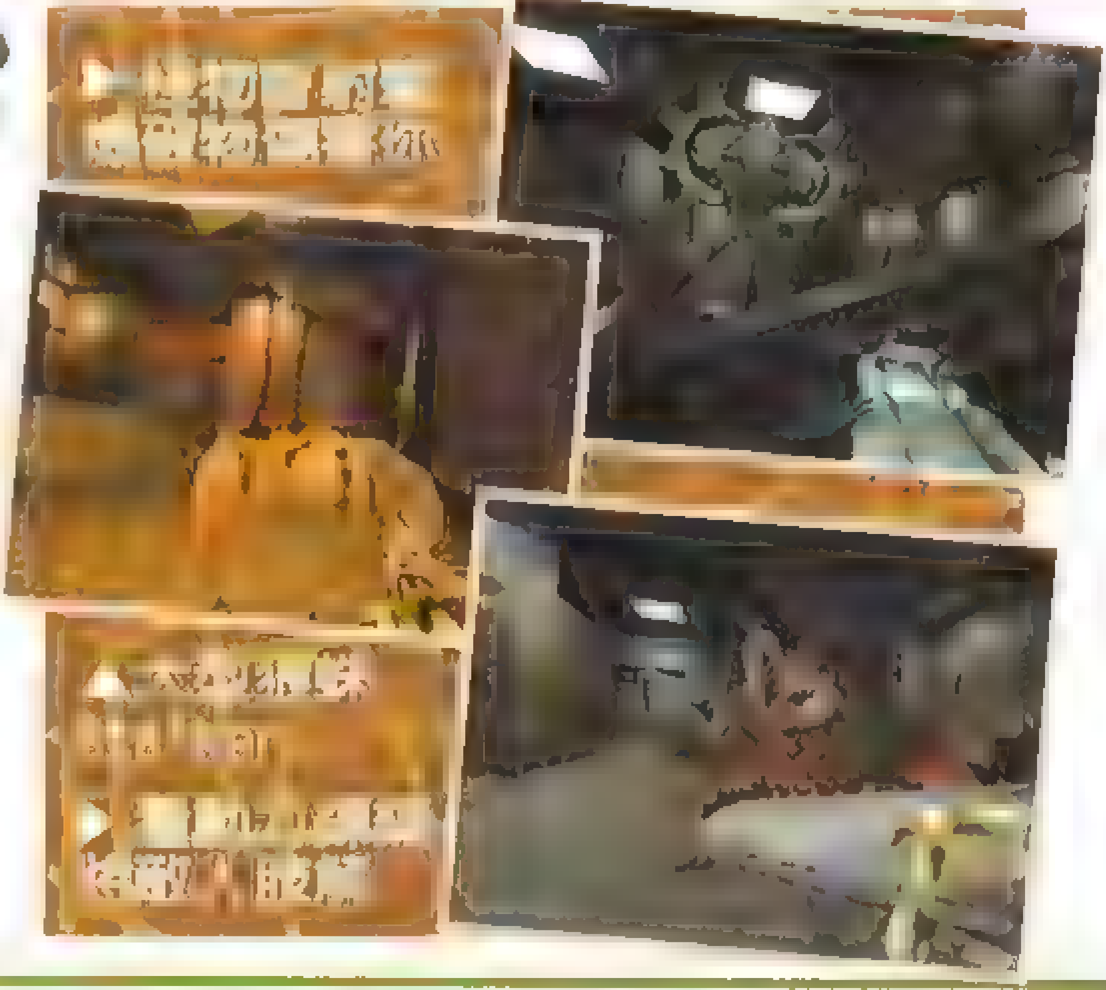
Ground Zero
回歸地平線
雷神之鎚資料片

國外發行／Activision　遊戲類型／射擊
國內發行／憶弘國際　使用平台／WIN 95
發行時間／1998年第四季

硬體需求
- Pentium 133
- 32MB RAM
- WIN相容音效卡
- 模式　未定
- KEYBOARD

再戰STROGG

即將由Rogue Entertainment推出的回歸地平線（Ground Zero）是繼天譴之後的第二套雷神之鎚官方資料片，遊戲中異形Stroggs再度出現，這回牠們建設一座重力牆(Gravity Well)，將我方的海軍艦隊俘擄在Stroggos星的軌道上。玩家的任務便是摧毀這座重力牆，解救被控制的同志。資料片中共有十五道新關卡，玩家將面臨前所未有的新威脅，包括在天花板和地板之間跳躍，並伺機攻擊超大型狼蛛Stalker，以及雷神之鎚二出現過的Icarus，牠這回升級為Deadallus，具備更強大的防護力及攻擊力。



◀普拉斯瑪死亡槍威力強大

更難纏的對手

▲哇！身陷重圍

在回歸地平線中還有兩個大壞蛋。首先是Carrier，牠是超級坦克和醫療指揮官的混合體，配備有rail gun機槍及火箭筒等，除防護力及火力強大外，還能夠同時生下六隻Flayers，其中有二隻是kamikaze Flyers，牠喜歡衝撞玩家，並且會在撞擊時爆炸；另外一位壞蛋是黑寡婦，牠和您打鬥的同時會生出Stalkers。

回歸地平線對AI又作了進一步的改良，所有會飛的怪物會在飛行中會找機會攻擊你；步行的怪物在攻擊你之餘還會閃躲和跑步，特別是Stroggs在遭遇攻擊時會利用箱子柱子或角落閃躲。值得一提的是，怪物還會跳到岩石上對你來個守株待兔；此外，敵人還會利用地形地物例如搭乘升降機、按鈕、射爆破物等來傷害你。為了協助你對抗這些難纏的對手，設計師提供許多新武器包括動力鍊鋸、火球砲、ETF狙擊槍、以及能發射脈衝光的普拉斯瑪死光槍等，這些都是令敵人聞風喪膽的武器。

Jetfighter Full Burn

噴射戰鬥機 完全燃燒

平台 WIN95

硬體需求
●PENTIUM 133 ●16MB RAM
●援DIRCET X音效卡
●援DIRCET X顯示卡●K、J

存亡絕續的戰爭

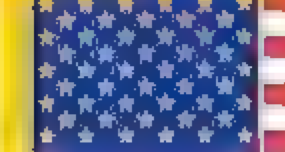
駕馭著東西雙方最先進的空優戰鬥機翱翔於萬里長空之上捍衛領土，將來犯的敵人化為藍色天際的紅色火球，發揮你的飛行技巧贏得這場戰爭。當美蘇兩大強權之間的戰火正式點燃之時，就是你和你的愛機活躍的時候！

蘇聯

你的國家正遭受著空前的經濟大蕭條，物價飛漲，民不聊生，而曾經被譽為蘇聯守護神的紅軍精銳空軍部隊現在甚至連養活飛行員都有困難。蘇聯別無選擇，只有取回這些油田的所有權以維持國家經濟免於崩潰，而你知道你將會義無反顧的負起為祖國生存之路開道的重大任務。

蘇聯的作戰會議

美國



你很幸運的生在一個自由且富裕的國度。雖然你嚮往的只是翱翔在蔚藍的天際上而不是硝煙火光充斥的空中，你也未曾想到過你會面對紅軍的精銳部隊，但是為了自由及平等的信念，你會毫不猶豫的趕走任何侵略者，保護友邦免於被侵略。

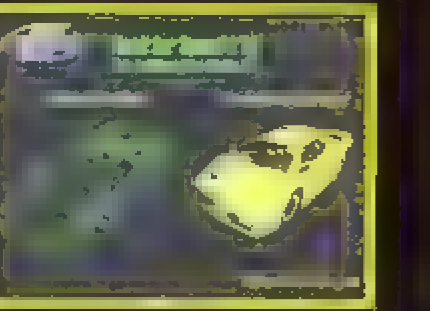
美軍任務簡報

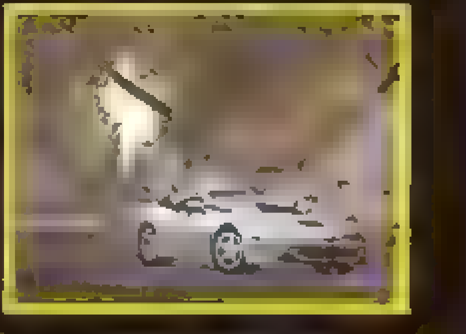
噴射戰鬥機之霸權爭奪戰就是一個以美蘇兩強之間的正式衝突為背景的遊戲。在遊戲中你可以駕駛著美蘇兩國最先進的戰鬥機，如F22猛禽式（Raptor），美國最新銳的空優隱形戰鬥機，或是Mig42，蘇聯最先進的隱形戰鬥機。不論是選擇美國或是蘇聯陣營，你都可以經歷一場完整而獨立的戰役經過。選擇你想扮演的陣營，你將以你的空戰技巧決定你所效忠陣營的命運！

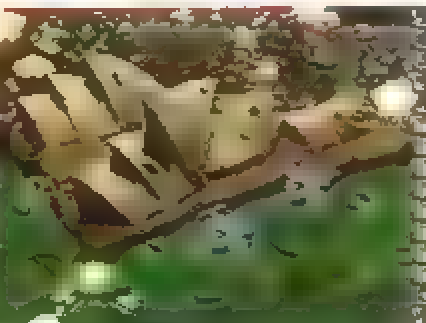
Mig42追擊F22

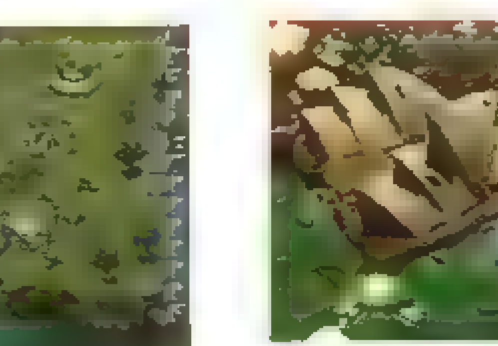
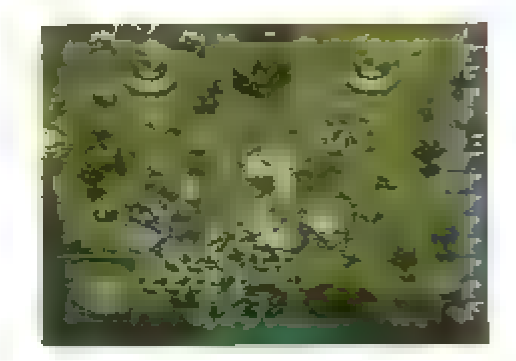
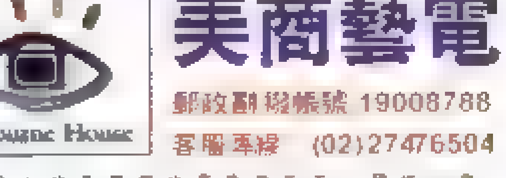
除了精緻的畫面及高擬真度的飛行模擬，本遊戲也支援多人網路模式，玩家可以邀集同好一同投效某方陣營，或是分別扮演不同的陣營來場空中廝殺，想想看，或許當你在執行空中巡邏任務的時候你的“朋友”正試圖穿越你的防線轟炸你的基地呢！或者你正掩護著你的夥伴進行一次激烈的空中獵殺戰鬥！不要懷疑，趕快加入“噴射戰鬥機”的飛行行列吧!!

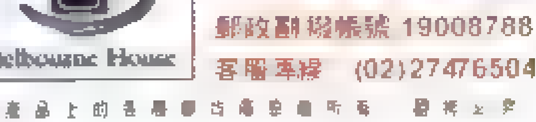
極速快感
HOT PURSUIT
III








這次你的敵人不止一個
絕地風暴 II：風起雲湧
●五十一個單機任務讓您值回票價
●這次的 AI 更強甚至會主動攻擊您的弱點
●全中文配上道地口音讓您備感親切
●支援 TCP/IP & LAN 網路連線功能
●增加任務編輯器
風起雲湧
Melbourne House
美商藝電
郵政劃撥帳號 19008788
客服專線 (02)27476504

等待五年的夢想即將實現！

這一次，電玩和動畫讓你完全無法分辨！

請幫我找"兄弟"

"最佳狗主角"

明星狗選美比賽 開麥啦！

參賽規則：

如果您自認家中的小狗長的貌炫 貌酷，請趕緊將照片寄給我們，入選前十名者將在雜誌上亮相，並有機會成為 最佳狗主角 ，還可獲得巫毒卡、搖桿、音效卡等無數大獎，參加者另有額外的抽獎機會喔！心動不如馬上行動！！

參加方法：

請將寵物和您的照片連同對寵物簡略的介紹（其小名、生日、體重、嗜好、個性等的描述）及您的大名、電話、地址， 同寄至英特衛國際有限公司即可。

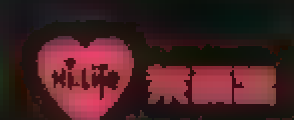
活動日期. 9/15-10/15

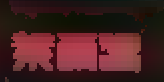
諮詢方式：

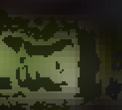
電話 (02)2999 6768
傳真 (02)2999 7707
我們的地址 台北縣 重市重
新路五段609巷16號9F之16

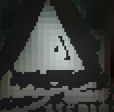
HEART OF DARKNESS

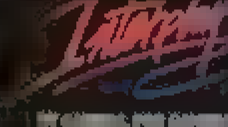
台北縣三重市重新路五段609巷16號9F之16
TELEPHONE:886/2.29996768 FACSIMILE:886/2.29997707
http://www.interwise.com.tw e-mail:service@interwise.com.tw



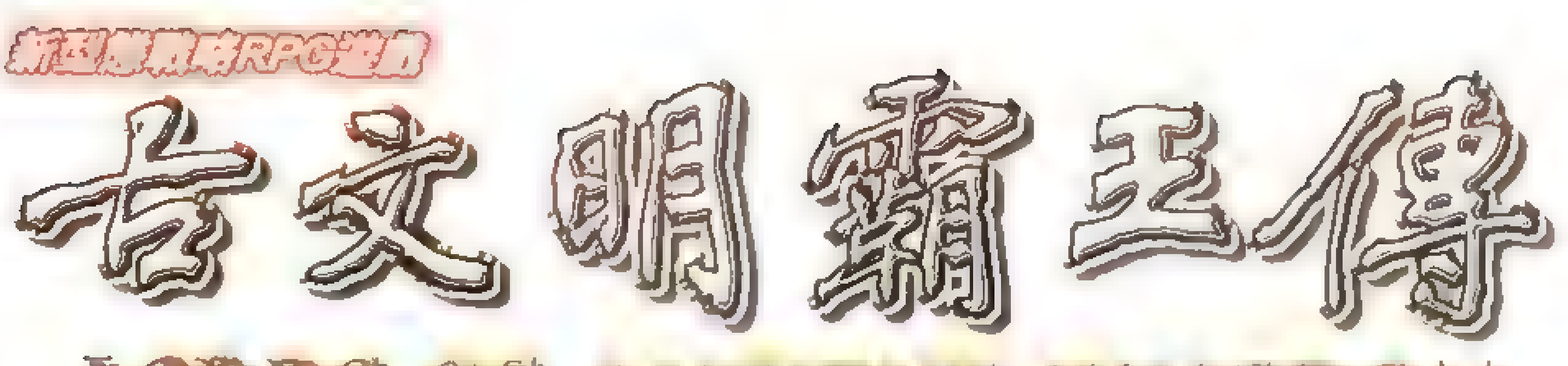








完全燃燒
TAKE 2
MISSION STUDIOS
你玩過電影版的模擬飛行遊戲嗎？



新型態戰略RPG遊戲

LORDS OF ANCIENT KINGDOM

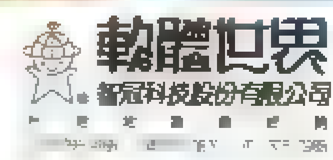
・雙主線多結局戰略角色扮演遊戲。
・戰場上更換武器後可以立即看到新造型！
・十位妍姿靈質的兇家美女性格名異、伴隨
位主角善惡殊途、劇情完全獨立、結局
法、技擊、奧義、個人必殺技、情侶合
可以聯手使出劍術、槍術、法術、
務任務設定豐富的旅途更添幾許
系統，好好培育、快

古文明霸王傳
全彩完全攻略本

全彩完全攻略本
近期推出！！

U&J TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市長安西路56號8樓

服務電話 (02)2550 3858 分機3
我們的網址 www.uj.com.tw
E-mail service@uj.com.tw



超時空英雄傳說2-北方密使
好評熱烈發售中
北方密使
全彩攻略 304頁
超值發燒熱賣中!!
北方密使全彩完全攻略 NT 280
北方密使全彩超值攻略 NT 399
宇峻科技股份有限公司
台北市長安西路56號8樓
軟體世界

不是不愛你‧‧‧

由於一時作業上的疏忽，使得新資料不及提供予『軟體世界』及『遊戲世界』雜誌，不是不愛你們，而是看錯日子……

宇峻的成長，有賴大家的支持，在我們茁壯的同時，從來沒有忘記我們讀者們對我們的幫助，我們也從沒有忘記時時感恩……

相信我們，我們不是不愛你，也絕不會在厚此薄彼！

宇峻科技　敬上

路邊攤排局文化虛擬實境，讓您樂在棋中！
棋侶
象棋路邊攤
連將殺
四千錯綜複雜連將殺排局，待您逛攤破局！
歷史著名江湖排局竹香齋，破局解秘講解！
空前
擁有象棋九段人工智慧
絕後
破解所有的連將殺殘局
歡迎自設排局，考驗電腦棋力！
晟業資訊股份有限公司
台北市長安東路二段52號3樓 電話:(02)2543-2222
http://www.airgo.com.tw/ (04)382-6959
FAX:(02)2522-3819 (07)341-3116
軟體世界
智冠科技股份有限公司
FOR WIN95

這可能不只是一個遊戲而已

細膩的球員動態
的動作
完全真實的臨場感，就在這裡
就等於已經擁有了你所喜愛的中華職棒
聯盟了
中華VR職棒98
CHINESE PROFESSIONAL BASEB
21世紀縱橫
股份有限公司
1998國際電腦軟體大展 8/14–8/18 台北世貿展出
攤位號碼：A區1009.1011.910.912

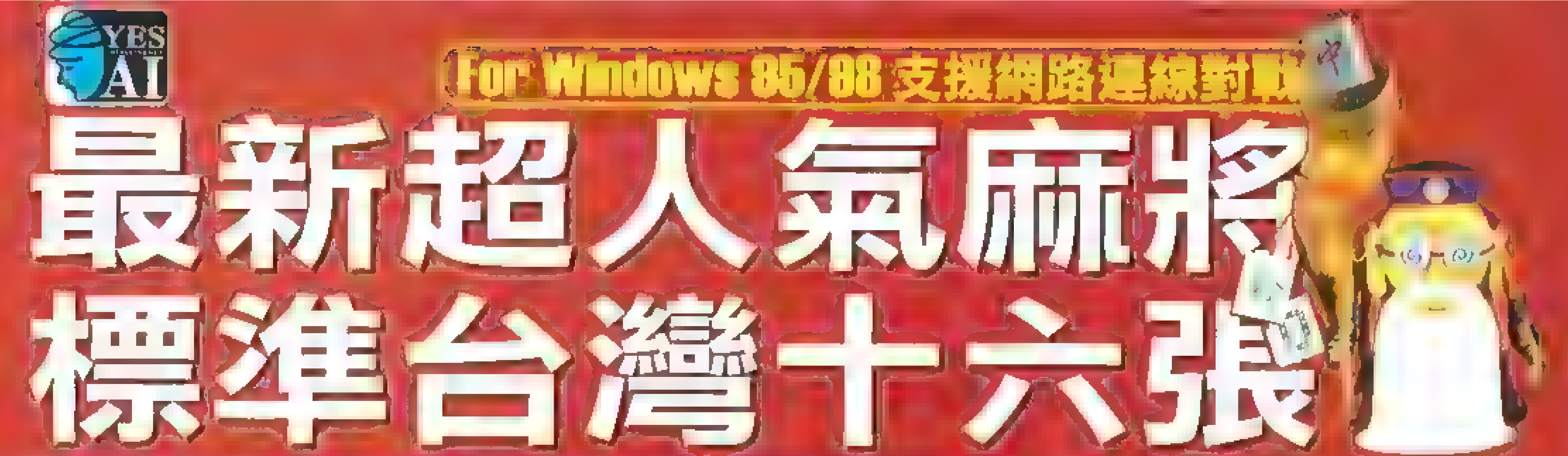
這個標章表示

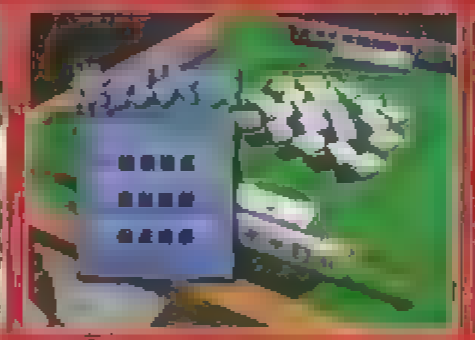
夠聰明。不作弊

[illegible]

通過AI YES人工智慧標章之遊戲

光譜資訊從 1990 年七月成立以來，始終秉持著領先的程式技術，配合深度的遊戲企劃及精緻的圖形畫面，開發出高品質的產品。
我們深信，一個成功的遊戲，必定有著完整而富深度的人工智慧引擎，而我們亦朝著此一目標不斷努力，發展更完美精良、A.I.更聰明的軟體，
期望能帶給世界無限歡欣的快樂時光。
今天，憑著漂亮的成績單，我們終於能夠驕傲的說，我們真的讓遊戲變聰明了，誰說遊戲一定要靠作弊來提昇難度呢？
這個AI聰明標示，代表著光譜對自己品質的要求，和對您的承諾。從今天起，通過嚴格測試與認證後的產品，都會被載印上AI聰明標示，
它代表著 這個遊戲夠聰明，你可以安心愉快的玩！！
我們也由衷的希望，藉由"我們把遊戲變聰明了"活動，能提昇台灣的電腦休閒娛樂軟體水準，
[illegible]
說到做到，光譜把遊戲變聰明了。

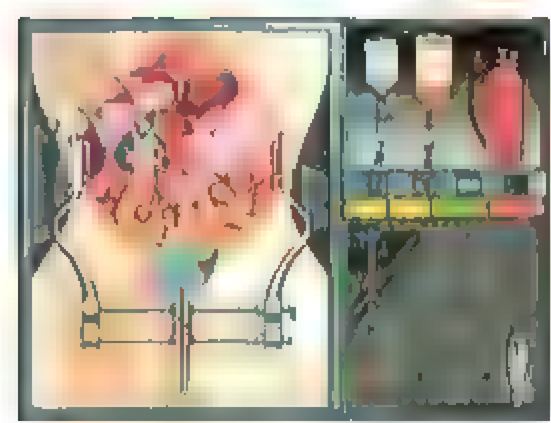
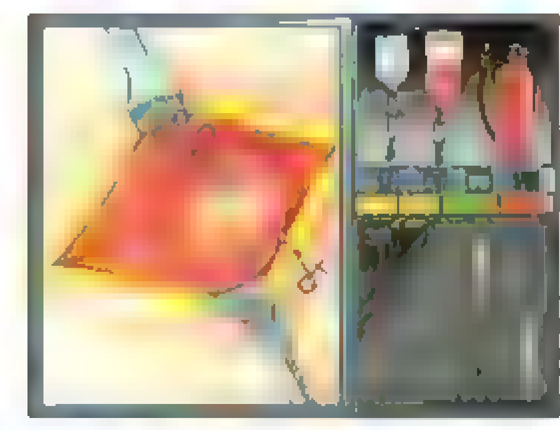
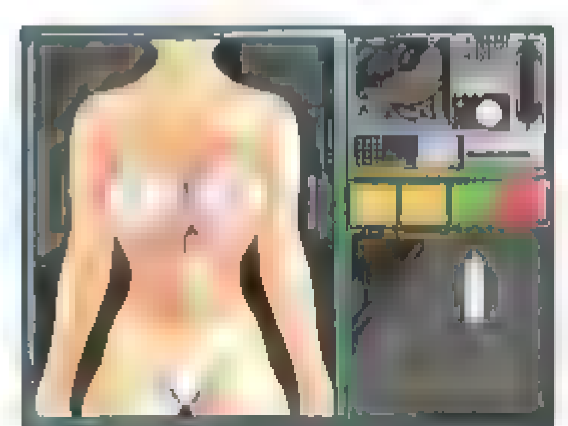

YES AI
For Windows 95/98 支援網路連線對戰
最新超人氣麻將
標準台灣十六張

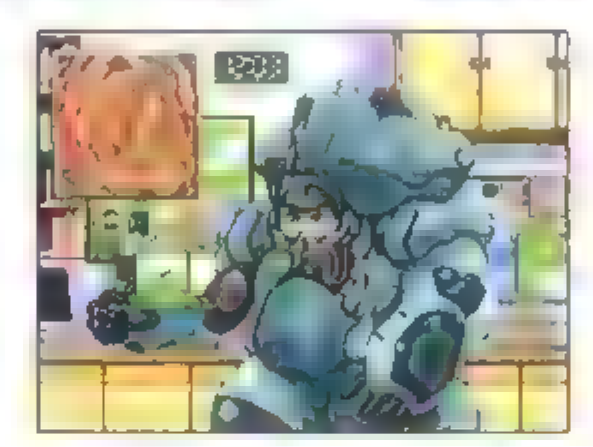
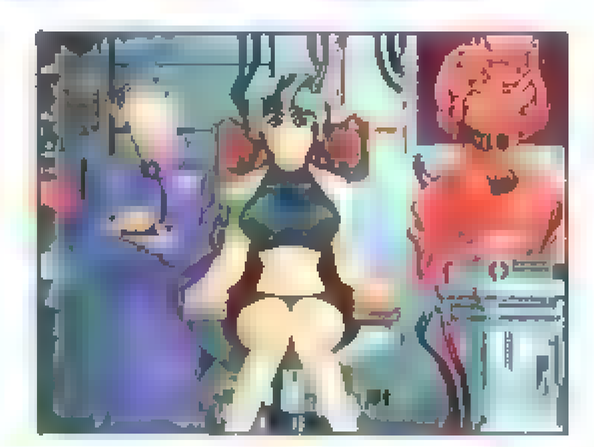


T-TIME

光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.

YES INTELLIGENCE AI
暗棋大師
CHESS AUTHORITY
明的不行來暗的？
當年，將族...
st Computer Game Olympiad
今年，暗棋大師...
你真能打敗它？
誠聘企宣專員
我們有好產品，希望大家都知道
T-TIME
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.

支援INTERNET與區域網路連線對戰

虛幻模擬的網路世界

遊戲舞台是高度網路化的近未來社會。人們在這充偏的虛實社會裡，有哭、有笑、當然也有哀傷，儘管如此，人們還是得爲堅持自我而活著。當人們如此地依存著電腦，一旦曝露出問題來，其嚴重性往往是無法估計的…。

就在某日，各地突然同時傳來了世界性的電腦頻發錯誤。根據各國情報機關搜探的結果，發覺有可能是有一名爲『XINN』的不明網路病毒在暗地裡作怪（筆者按：若本遊戲能Bundle一套掃毒軟體來賣必定相當速配，哈哈）。日本情報機關『帝諜』所屬的主角御了神薰，一路明察暗訪『XINN』的下落，並成功地暗殺了由美國CIA竊出極機密文書的最大嫌疑犯～瑪希。就在翌日，薰卻又經由網路收到了原本應被刺身亡的瑪希送過來的挑戰書。經過一再的搜捕追殺，似乎『不死身瑪希』永遠是另有其人。究竟瑪希與讓世界陷入狂亂旋渦的『XINN』有何瓜葛…？殺不死的敵人、隱藏的真實、喪失的自我、謎般少女的微笑…，一道道朱邊難解的謎題，綿絡交織成撲朔迷離的虛擬網路世界。

▲薰的青梅竹馬對象～真由美

C's wave全新的原創作品

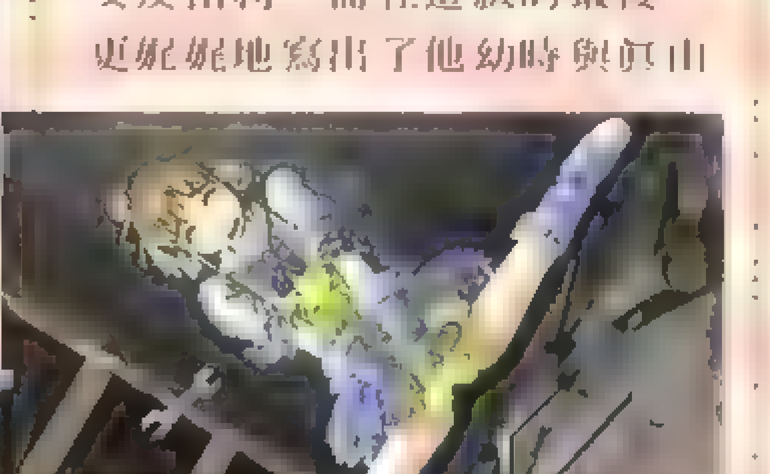
C's wave全新的原創作品這也是C's ware在繼『DIVI・DEAD』之後，在Win95平台上全新的原創作品，而非像是『EVE』、『Desire』等單只是移植、炒冷飯，因此也格外地受到廣大遊戲迷們的期待與矚目。與『DIVI・DEAD』不同的是，『luw wave』搭載了全新的遊戲系統，並如同『EVE』、『Desire』95版一般，加入了該公司最引以爲傲的『Lucid Motion』動畫播放系統。當然，動畫品質好壞的判定是見人見智的，筆者以爲就『Lucid Motion』的技術面看，影像的品質還是粗了點，或許在遊樂器上還可接受，在個人電腦上反倒不如採用AVI格式來得清晰，但『Lucid Motion』還是有它的優勢在，如壓縮後容量大小等等。

▲薰最愛的戀人～由利之死

◀二人的回憶

Luv Wave ゲーム

在題材上，總算擺脫了老是在學園裡頭打轉、抑或是偵探尋兇等老式窠臼，而把重心擺在國際間的諜報鬥爭與日益重要的網路應用之描述。也因此，遊戲訊息裡頭也充斥著許多與間諜、網路相關的專用術語，學養不足如筆者等，也只能如瞎子摸象般地半疑半猜，對於一些劇情相關細節的描述並無法參詳透徹，實乃憾事。除此之外，『luv wave』也是一部寫情十分深刻的作品，姑且不論男主角義有多花心、處處留情，但在此事件中，他卻同時失去了信任的夥伴與最心愛的女友由利，而在遊戲的最後，更娓娓地寫出了他幼時與真由美從相識到相戀的經過，直到真由美肉身被改造、實驗失敗，這份情感從此深埋地底。真由美這段無法用言語傳達的思念與情感，只能化成片斷的暗號與殘存的數據，欲藉由類神經網路傳達給另一個世界的他，如此淒美的愛情故事，的確會令所有讀者為之錐心而泣血。



人心，是火熱的；而機械，是冰冷的。這句話尤適用於旬中少女愛莉絲的身上。她外貌看來雖只有十四歲，卻是帝諜執行暗殺勤務的第一把交椅。她雙手雙足雖已改造成戰鬥用的義肢，外表不露喜怒哀樂，內心卻仍常保著一顆赤子之心。『luv wave』在遊戲開始之初，可讓玩者選擇以人類觀點或以電腦觀點來進行遊戲，原先筆者以為本遊戲會是像『EVE』、『Desire』等以雙方交錯的觀點來進行，待玩畢冗長的人類觀點之後，才發現不是這麼回事，用電腦觀點來玩卻不過二五分鐘就全部交待結束，對於此點，筆者當真是相當的失望。

▶ 陪加奈子去秋葉原血拼

▼睡相不好喔！

▶ 沒了情感的愛莉絲，只是冰冷的機器

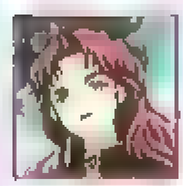
▲以［…］瀏覽整個事件

新的遊戲系統＝一拖拉庫的臭蟲？

而在遊戲的主線上，由玩者所作的行動，採用多重結局的架構。結局應該有四種，但筆者玩了兩次卻都一樣，分歧點似乎不是很明確。在選擇移動地點的方面，則採用新的繪圖技術，在地圖兩地間的移動玩者可以任意縮放、回轉，視覺效果真的是亂炫一把的。相對於新的遊戲系統，產生的副作用是一拖拉庫的臭蟲。原先筆者先是用Jwin98 beta3來進行遊戲，系統當得簡直慘不忍睹，根本無法進行，連筆者安裝的Norton CrashGuard也偵測不到當機情況，遊戲也就只好擺在一邊，任由它去。直到筆者斥資郵購的Jwin98正式版送來，而此時C' s ware也釋出了遊戲的修正更新檔，雖然還是偶有零星的當機情形發生，但總算還能忍受，記得多存檔就是了，在此提出供讀者諸君參考。

▲為[illegible]在[illegible]車上老是[illegible]的情[illegible]。

◀[illegible]所為何[illegible]



各方面的表現平平，但仍適合C's ware迷們

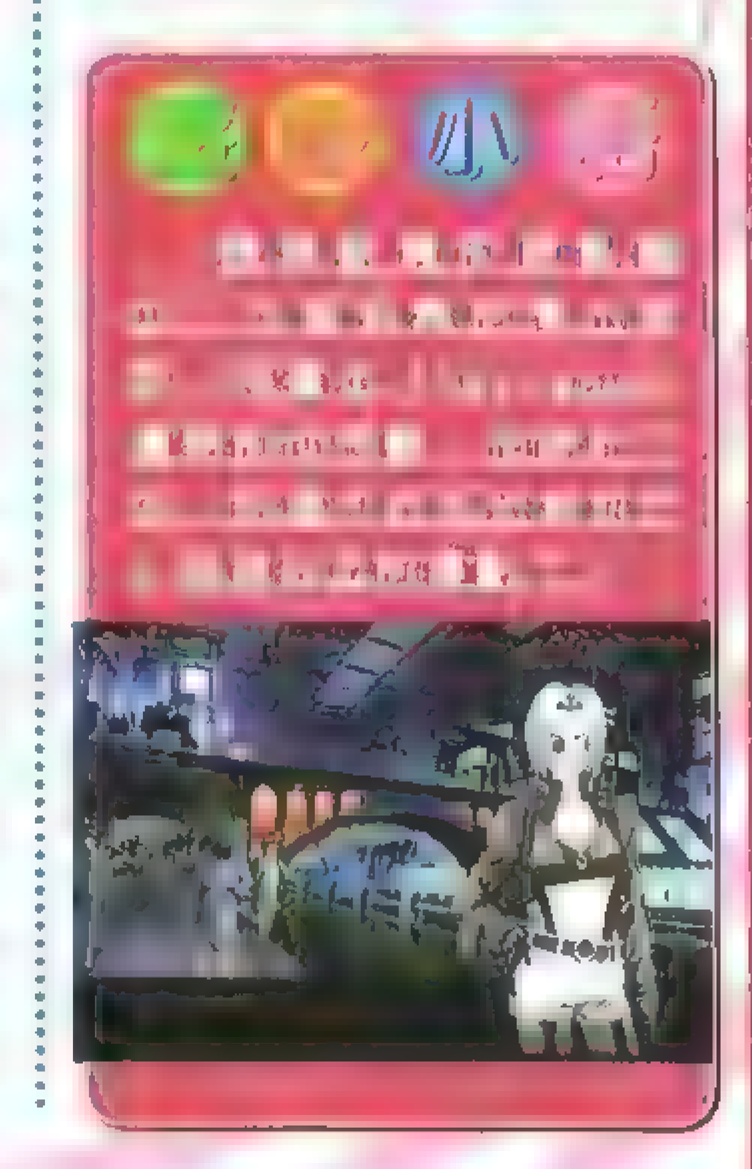
▲您認得出這背景是未來的秋葉原嗎？

在美術的表現上，只能說是平平而已，在用色、氣氛的營造上甚至比起前作『DIVI-DEAD』要相去甚遠，以C' s ware的實力而言，應當可以表現得更好才是。在人物的設定上，筆者也覺得各角色都太過平淡，嚴格看來，只有機械少女愛莉絲較有型而已。在配樂上，並沒有讓玩者留下太深的印象，最重要的是，沒能將近未來那種虛幻迷離的情境表現出來。倒是在場景上，一眼就能讓人認出那兒是未來的新宿車站、秋葉原、上野等等，蠻有趣的。

▼人家歹勢啦～

其實筆者覺得最大的問題是出在整體劇情的鋪陳上，劇本整體架構雖然還不錯，但玩者大多時間還是花在四處閒晃、找尋事件上，待劇情掀起高潮，卻是遊戲已近落幕之時。這並非第一次，而似乎是C' s ware的通病，說是拖戲太過難聽，且當它是種特色吧！本遊戲內容量共佔兩片光碟，遊戲中偶會為了要播放某段動畫而要求更換光碟，就算不玩要離開遊戲，也還是得換回第一片，然後再跳出，實在是有些多此一舉。林林總總的說了這麼許多，連自己都快搞不清哪些是優點、哪些是缺點了，不過若您真是C' s ware的遊戲迷的話，相信這些您應該都能瞭解，因為它就是典型的C' s ware。

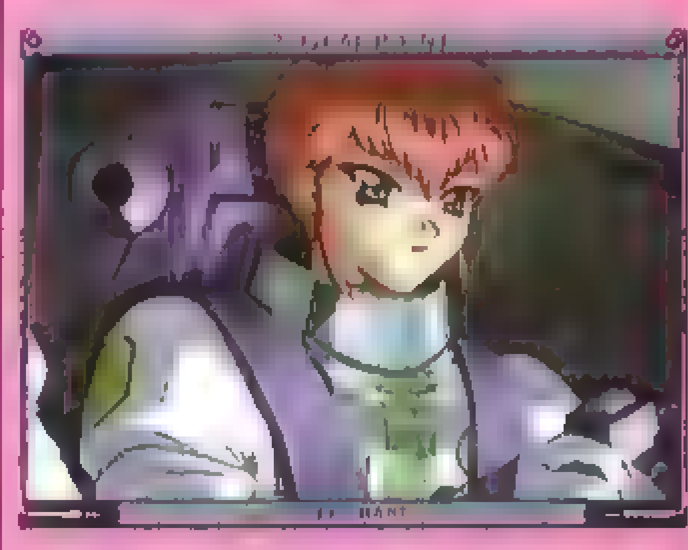
謹推薦本遊戲給喜歡C' s ware的您，相信在此您將會有另一番新的體會。



▲兩人的關係有點怪異喔！

遊戲 從搜查月球基地的不明事件開始

故事發生在21世紀初期，這個時代的科學已進步到，人類已經可以居住在月球上了。由於地球發生糧食危機，各地因而戰事不斷；世界分成四個勢力，再經過了大約[illegible]次大規模戰爭後，因而互相牽制形成了一個不算是和平的和平，但是時間在[illegible]年後，也就是A.D.2037年…，男主角大隅レイジ上尉是由地球自由聯合宇宙軍派出的情報部員，因月面基地發生了數起原因不明的事故，為了調查事故而派出了數名情報部員，結果全部有去無回。主角為了調查這些事情，表面上是以技術顧問的身份進入基地，其實是「搜查官」，當他到達基地當天，就開始發生了不明事件…



▲這個時代的人類，已經可以居住在月球上了

傳統 文字冒險遊戲

「臨界點」是一款典型的文字冒險遊戲，由SWEET BASIL公司所制作，玩家在遊戲中除了須尋找兇手外，在基地上的人們也會協助主角搜尋犯人（當然還有不可或缺的H情節）。遊戲在進行中會因選項的不同，而影響到遊戲的劇情與最後的結局、最後的兇手！由於結局多達十幾種以上或更多，沒有耐心的玩家可能會玩到抓狂！但這也是遊戲令人覺得有趣的地方。遊戲最後還隱藏著有音聲模式與以前遊戲的介紹模式，想知道這些模式的出現方法嗎？呼呼…這個當然要由玩家自己來發掘囉！

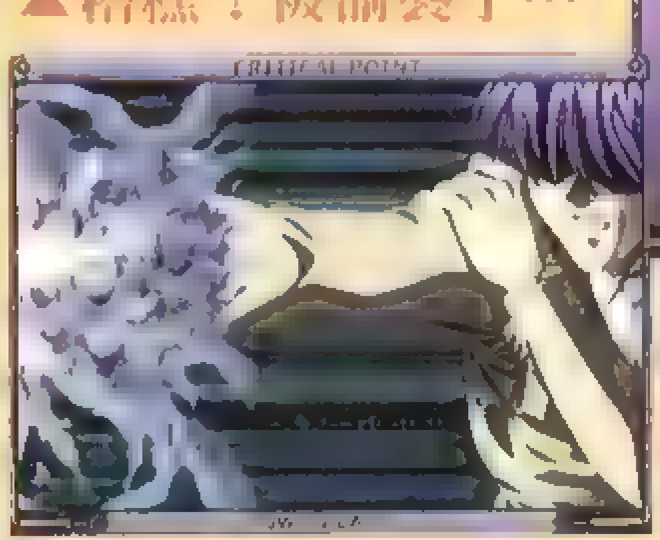
▲自責的愛麗絲

◀誰才是真正的兇手？

令人期待的劇情編著

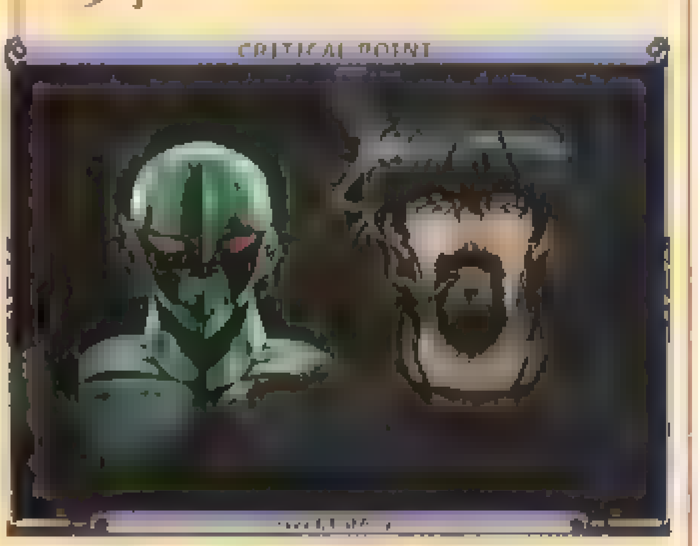
劇情原著是由製作「機動戰士ガンダム」與「超時空要塞マクロス」的作者松崎 健一老師所編寫的，所以在劇情的流程上，可說是蠻有看頭的，可惜遊戲劇情稍嫌短了一點（經筆者測試，玩完一個結局頂多花費30～45分鐘就OK了。）操作界面具支援滑鼠操作，不過在遊戲進行時，滑鼠的移動會有點遲鈍，且在畫面顯示時建議調成256色，比起上一部作品「放課後はフィアンセ」真是好太多了。

▲糟糕！被偷襲了…



▲臉紅了…好可愛…

◀主角手臂內暗藏的飛彈魄力吧？



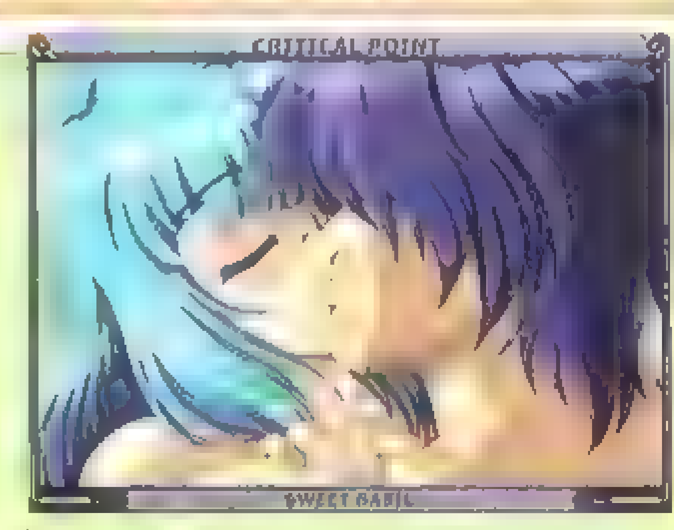
繪製細心生動

▲愛麗絲的戰鬥英姿，有魄力吧？

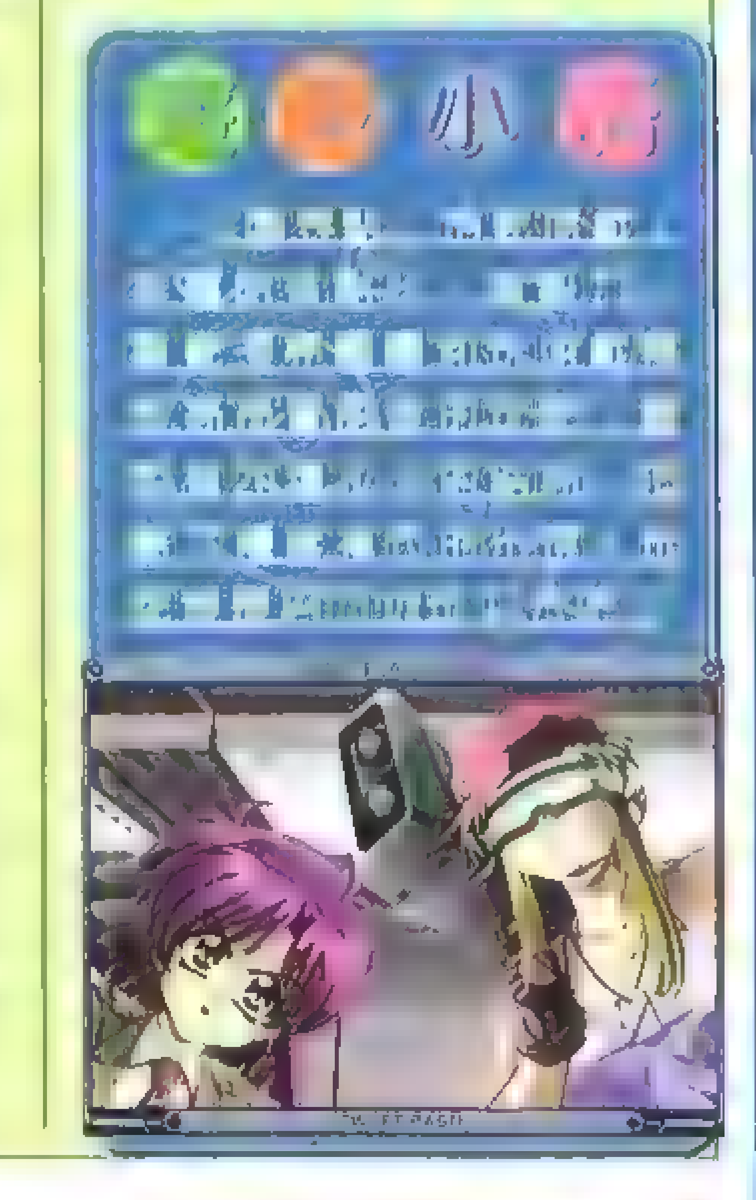
在美術圖形方面，應用了很多光源效果與光線的明暗對比，使得圖形更有看頭，且在星球圖形的繪製上，畫得相當細緻，由此可見花了很大的功夫去描繪，不像一些遊戲隨便畫畫就敷衍過去。背景是以3D繪製而成的，在同一地點的背景也會有些許的改變，不光是星球繪製很精細，就連基地內部、機械、車輛，更重要的是人物畫面也是非常出色的（人物表情會隨著對話而有各種改變還會眨眼睛喔！），絕對不會讓玩家感到失望。

▲美滿的結局吧!

在語音方面採用全程語音，配音員的演出生動；而在音樂的製作水準上算是差強人意，雖然音樂有35首之多，但卻非以CD音軌播放，所以聽起來沒有什麼質感，雖然音樂有這麼多首，但在播放上大都只重複幾首，其它的曲目只能在固定的場景才可聽到，而場景的變換相當快速，所以等玩家注意到時，早已錯過了這些音樂。



▲嗯…早該有的畫面



SLG

JWIN95/98

KONAMI

未定

實況野球98開幕版PC版確定

實況野球迷們期盼已久的實況野球98開幕版，已於七月底推出PS版，相信PS玩家們早已玩的天昏地暗，但PC玩家們不用太過羨慕，現在要告訴各位一個好消息，根據KONAMI公司傳來的第一手情報，實況野球98開幕版將預定於九月二十三日推出WIN95/98版。相信只要是實況野球迷，玩過實況野球96 WIN95版的亦大有人在，現在，就讓我們來看看實況野球98開幕版與96有什麼不同的特點。

追加劇情訓練模式～高校野球篇

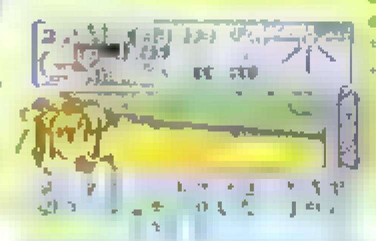
在以往的實況野球系列，訓練模式中玩家是以高中或大學畢業生的身份登場，成為一個職棒二軍的新鮮人，而玩家能否獲得球團的青睞昇上一軍，就有賴不斷的參加各式訓練、遭遇並解決各種突發事件、持續在比賽時獲得好成績，甚至仰賴教練關愛的眼神而直上一軍，不論過程如何，玩家的終極目標是設法晉身為一軍的選手。

實況野球98開幕版則新增了劇情訓練模式～高校野球篇，在這個模式中，玩家扮演一名剛加入棒球社的高校新生，與隊友一起磨練球技來增進各項能力，在每年的春秋兩季參加地區大賽，一路過關斬將來爭取參加甲子園大賽的機會，你有三年的機會設法幫助球隊進入甲子園，使球隊人氣與聲望扶搖直上，吸引球探的注意，當三年時間結束後，若能獲得職業球團的指名，本訓練模式便算圓滿結束。

在本模式中，玩家可選擇扮演投手或野手，除了基本的撿球與整理球場與共通科目如跑步、守備外，在投手方面，主要練習項目有遠投、球速、變化球、控球力等等；在野手方面，則為揮棒、重量訓練、滑壘、短距衝刺等等，在練習項目的安排，玩家必須花費一番腦力來規畫，否則將會事倍功半，例如投手加強球速訓練會使控球力變弱，若練習變化球則球速會減少，各種項目會互相影響，若想培養出一個全能選手，不可不慎重安排。

▼訓練模式中以高校生的身份進入二軍

▼球隊經理的鼓勵對話



▲高校野球篇一開始的入學畫面

高校野球篇登場角色介紹

社團經理：繫著黃色髮辮的可愛女孩，在學校中人氣很高，有她打點一切，棒球社的隊員都能專心練球。

漂亮的女學生，是棒球部應援團的一員，如果能在比賽中吸引她的注意，就有可能體驗一段青春之戀。

監督：和前作的內本教練長的很像，但基本上沒有任何親戚關係，在高中三年中，他的評價將影響你的野球生涯。

保健室醫生：是一個人見人愛的大美人，負責幫社團的隊員治療各種運動傷害，但常發現有些人藉故到保健室鬼混。

鬼頭君：在校內橫行霸道的不良少年，國中時曾打過棒球，但因為某些因素而放棄打球。

隊友：同是棒球社的隊員，與主角感情相當不錯，是可以相互信賴的伙伴，只可惜球技平平。

速水君：學校足球社的主將，他有一雙快腳，在球場上相當受矚目，是為來日本國家足球代表隊的預定成員。

▲球擊出後的守備畫面

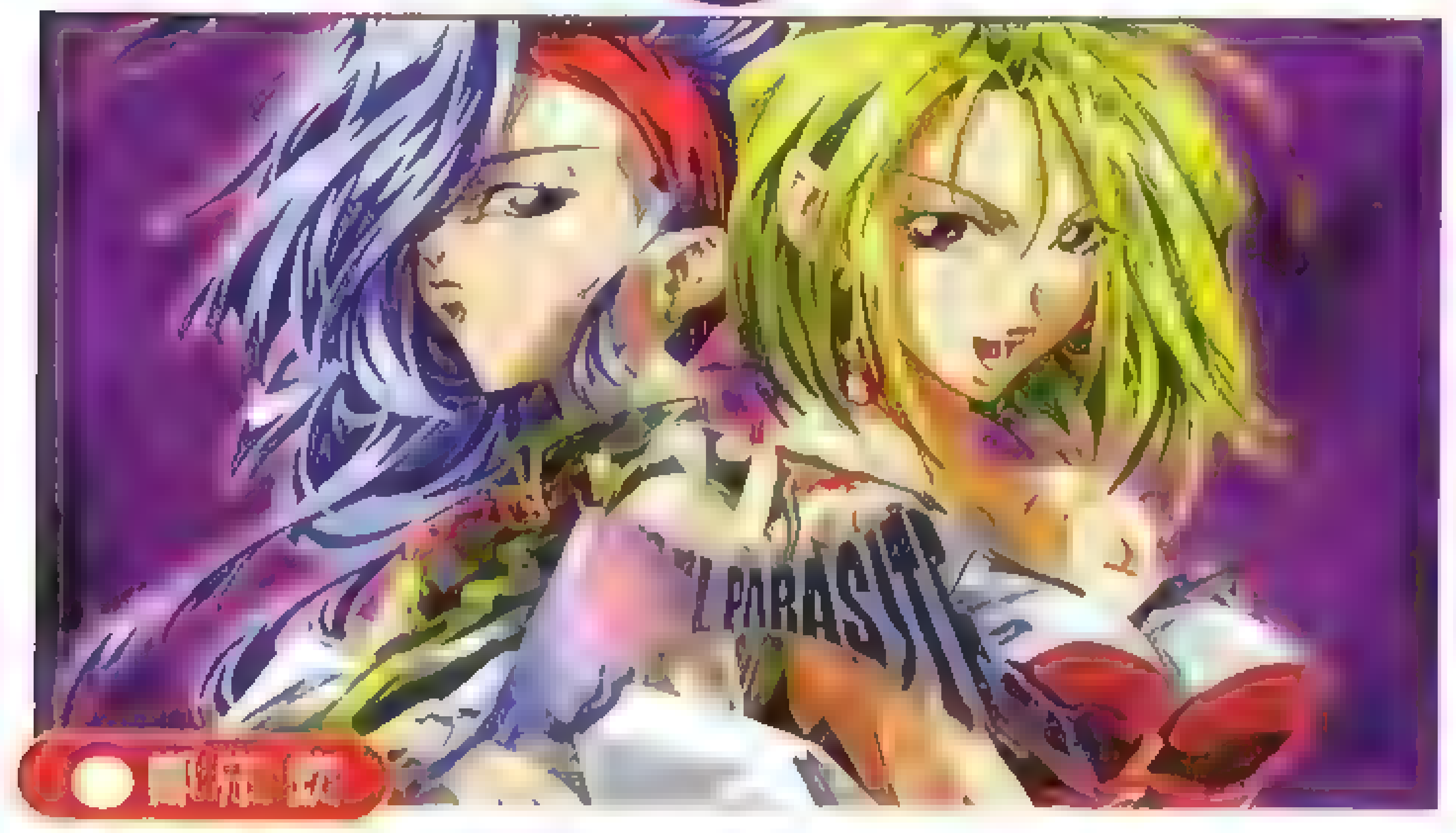
▲這種……是很好混哦

是否支援震動式類比搖桿？

七月底已發行的PS版實況野球98開幕版，除了擁有一如WIN95版新增的高校野球模式外，最大的特色是支援類比式搖桿，玩家只要將PS震動手把上的Analog Switch調成on，就可以發揮類比式搖桿的功能，你可以用360度轉動的方式來移動打擊框，在投打介面可因此省力許多，以往因為反應太慢而打擊框追不到球的毛病，現在可完全改善，遊戲的難易度也因此而降低不少。

值得注意的是，個人電腦目前並沒有推出與N64或PS主機類似的震動類比搖桿，本雜誌得自科樂美公司的投打介面圖上，打擊框的造型也與PS版不同，因此，推測WIN95版的實況野球98開幕版可能不支援類比搖桿功能。

投打介面中打擊框仍是方型的

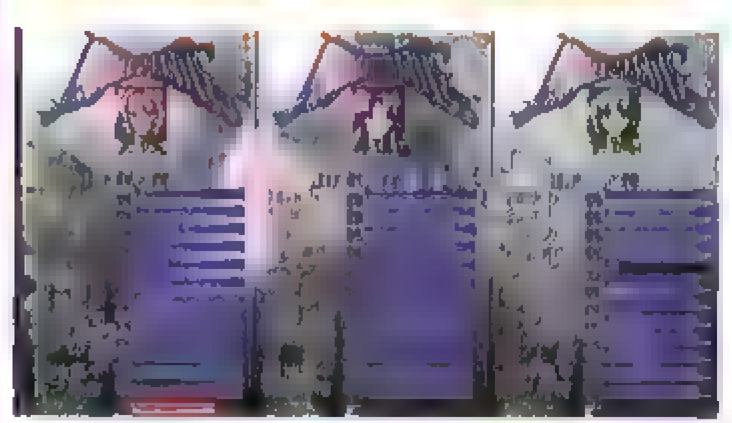


AVG（18禁）

JWIN95

LOVERACE

¥8800



▲訓練時的畫面

玩家將化身成為司令官、解救即將滅亡的人類

西曆2044年，人類遭遇到了謎之巨大生命體群～惡魔寄生獸的強力攻擊。在惡魔寄生獸壓倒性的攻擊之下，人類已經到了接近滅亡的邊緣。在這個危急的情況下，人類在南極地下六千公尺的地方發現了一個大空洞，更進而發現一種擁有反擊能力的謎樣微生物。這種微生物擁有非常高的攻擊能力，在不知能否與惡魔寄生獸對抗之前，使用新發現的微生物改造成生體兵器～天使寄生獸的計劃已經開始著手進行中。而玩家將扮演一個與惡魔寄生獸對抗組織裏的司令官，成爲解救人類從滅亡危機中求得生存的唯一希望。

遊戲是屬於角色育成的養成遊戲，由LOVERACE所製作，在培育角色的過程中，隨著時間的經過，敵人會慢慢接近總部與玩家所培育的角色戰鬥，而玩家所培育的角色共有三人。每一位角色的個性各有不同，因此玩家在下指令時要愼重的考慮選擇；在劇情上，則是以玩家在打倒敵人時才會有劇情展開，劇情的發展會因對話時的選項而有所變化，所以玩家在打倒敵人後要馬上記錄，因爲在對話時若出現選項視窗，玩家就不能夠儲存了，也會錯過某些精彩畫面，愛抓圖的朋友可不能放過，這是要注意的一點。

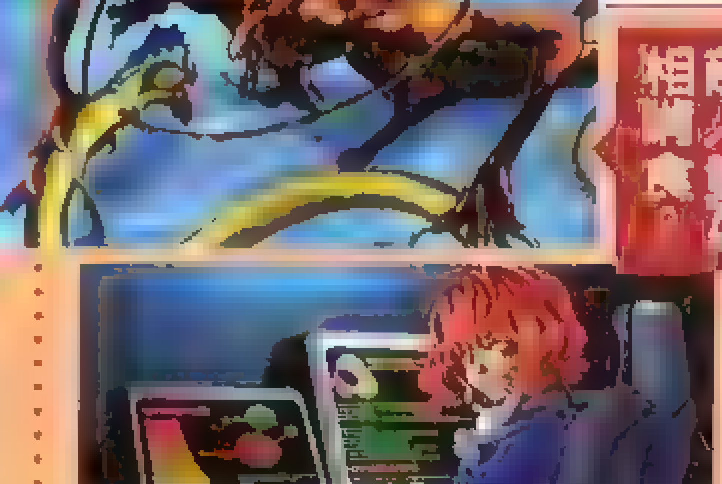
▲培育槽竟遭到了不明原因的破壞！

不甚理想的遊戲設計

在遊戲中，玩家最常去的地方當然是第二技術局，因爲這裡是訓練駕駛員的地方，幾乎每一天只要來這裡就行了，而第一技術局只需在與敵人戰鬥終了勝利後，再前往（可不要以爲這裡只是提升能力的地方，這兒同時也是機體恢復體力的地方喔）。而每次分解機體一次最多兩機，從分解到培養完成共需兩天，第三天才可以使用這個機體。

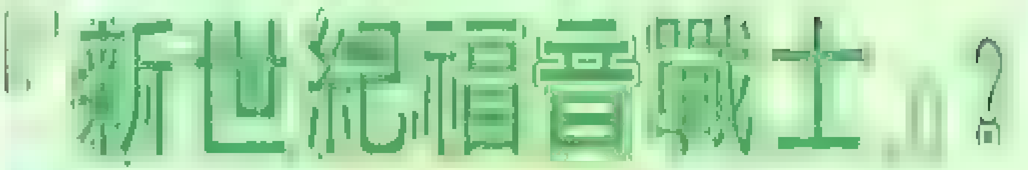
▲為什麼在戰勝最終敵人後，我方的機體也在互相殘殺呢？

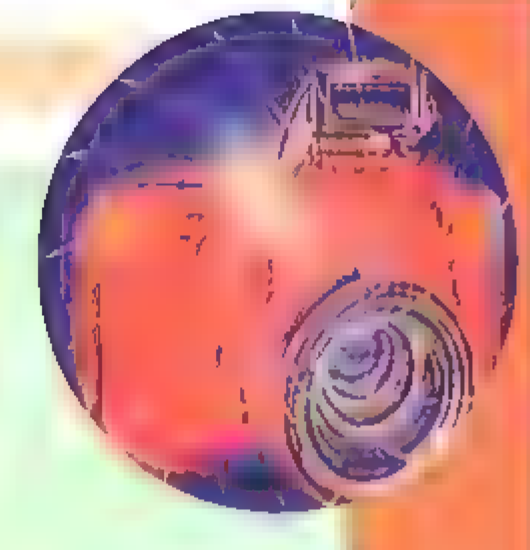
而戰鬥指揮所可說是根本不必前往的地方，像監視狀況根本沒用，看了也不知道什麼時候會來攻擊，而且裝備在出



▲[illegible]

在某些方面，非常近似於

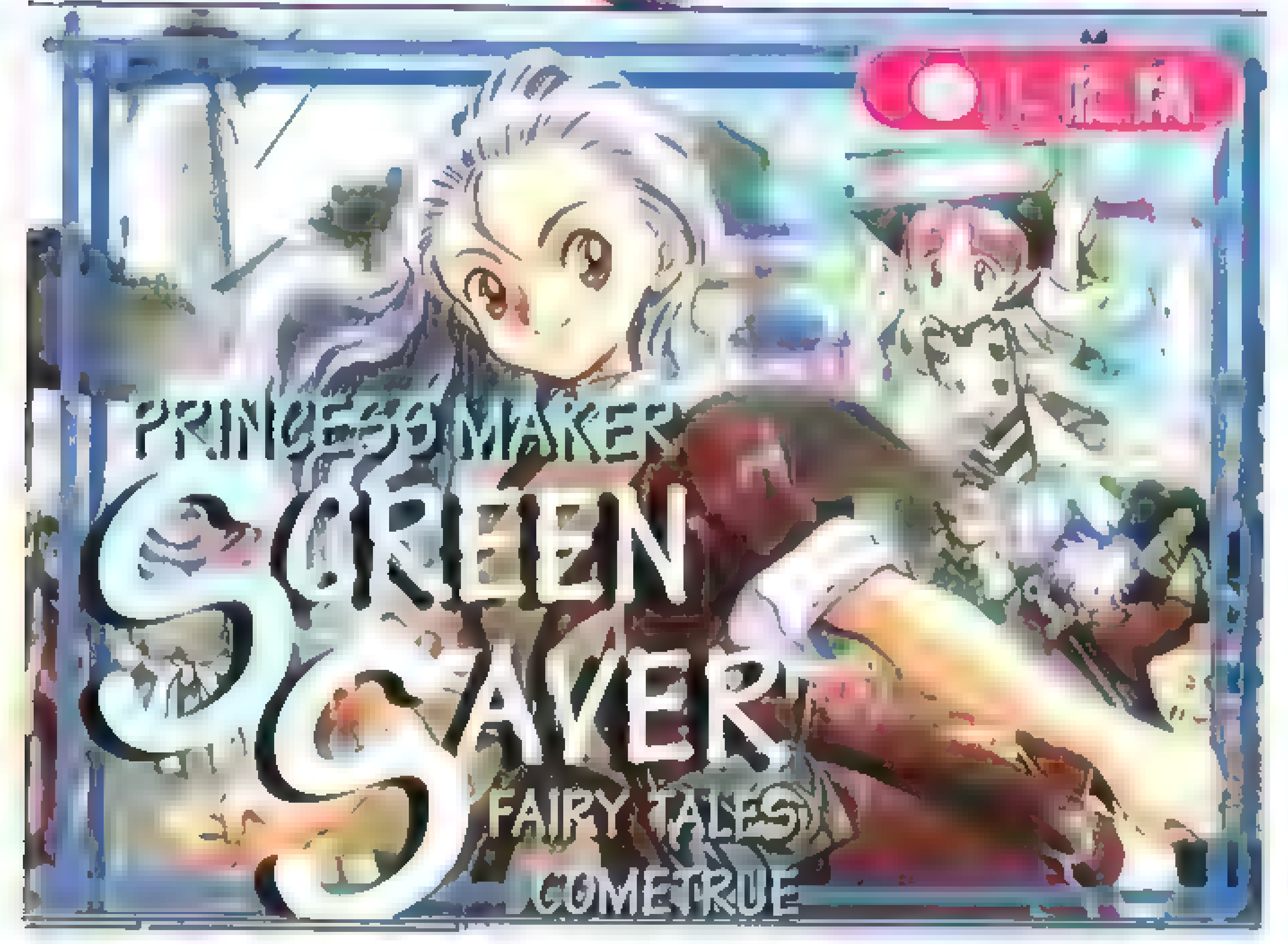




這款遊戲在片頭劇情與機器人的架構上，很類似於日本和臺灣非常受歡迎的一部動畫，沒錯！就是『新世紀福音戰士』。無論在故事模式上、和前來襲擊的敵人也很像是使徒，而玩家操縱的機器人也與之非常相像，只有最後的結局是不同的。基本上這一款遊戲不算是個很好的作品，例如遊戲中的戰鬥指揮部，根本就是一個無用處的地方，而在育成進行到戰鬥的這一段時間，非常的枯燥無味，只是一味地重複按選項而已，沒有在這段時間內加入一些突發劇情或狀況，使人有一種單調無趣的感覺，音樂聽來聽去也就那幾首，而且語音還蓋過了背景音樂！

在戰鬥畫面時，一定要在攻擊指令內選擇『アンカ』（不管在剛開始戰鬥或已戰鬥一段時間了，只需選擇一次即可。）否則您會發現敵人不管怎麼K牠，牠都不會掛掉…。唉…！所以這款遊戲不論在美術、音樂、設計的表現上，都不甚理想，只能在故事情節上有所期待。

擊之前就可以裝備變更了，所以這個地方的設計倒是沒什麼用處。任務終了後在自宅時，可以呼叫玩家所培育的三名少女與基地上的其他人對話，這對遊戲結局有些微的影響，不過這要看這些人對主角的友好度來決定（玩家可不能讓三名駕駛員友好度都很高，要不然怎麼玩都會是同一個結局喔。）



全國各位奶爸、奶媽、妖精迷們大家好啦，在歷經一段『妖精風暴』之後，大量的美少女週邊產品，有沒有讓各位赤井孝美迷們收藏的不亦樂乎啊？今天要介紹的便是『美少女夢工場～夢幻妖精』的螢幕保護程式第一集，目前日本已上市的有兩集，收錄的內容也不大相同，不過…這種東西分開來賣，根本就有『撈』錢之嫌疑嘛！但對此類東西已著迷到無法自拔的迷哥迷姊們，也會不分青紅皂白、彷彿被下了迷藥般的乖乖掏錢出來買吧?! 不要笑喔，因為這種人大有人在呢。

在這張CD裡，收錄的共有可愛的桌面圖示、螢幕保護程式、壁紙集、計時器等，內容尚稱豐富，不過咱們消費者總會希望這類軟體的內容是愈豐富愈好吧？下面就簡單地來介紹一下這張CD收錄的內容。

TOOL

JWIN95

NINELIVES

¥4200

桌面計時器

大多是以渡假畫面為背景的靜態桌面計時器。

妖精女王桌面計時器螢幕保護程式

在妖精女王的周圍，會有兩個可愛的小妖精抱著時鐘，並有許多小妖精們快樂地穿梭飛舞，使用者還可自行設定出現的妖精數目喔！

人物介紹螢幕保護程式

以遊戲中登場人物自我介紹方式、變化畫面的螢幕保護程式，有趣的人物介紹方式，除了具螢幕保護程式的功能外，還多了娛樂功能喲，與渡假畫面螢幕保護程式一樣，也提供了兩種不同大小的CG尺寸。

渡假畫面螢幕保護程式

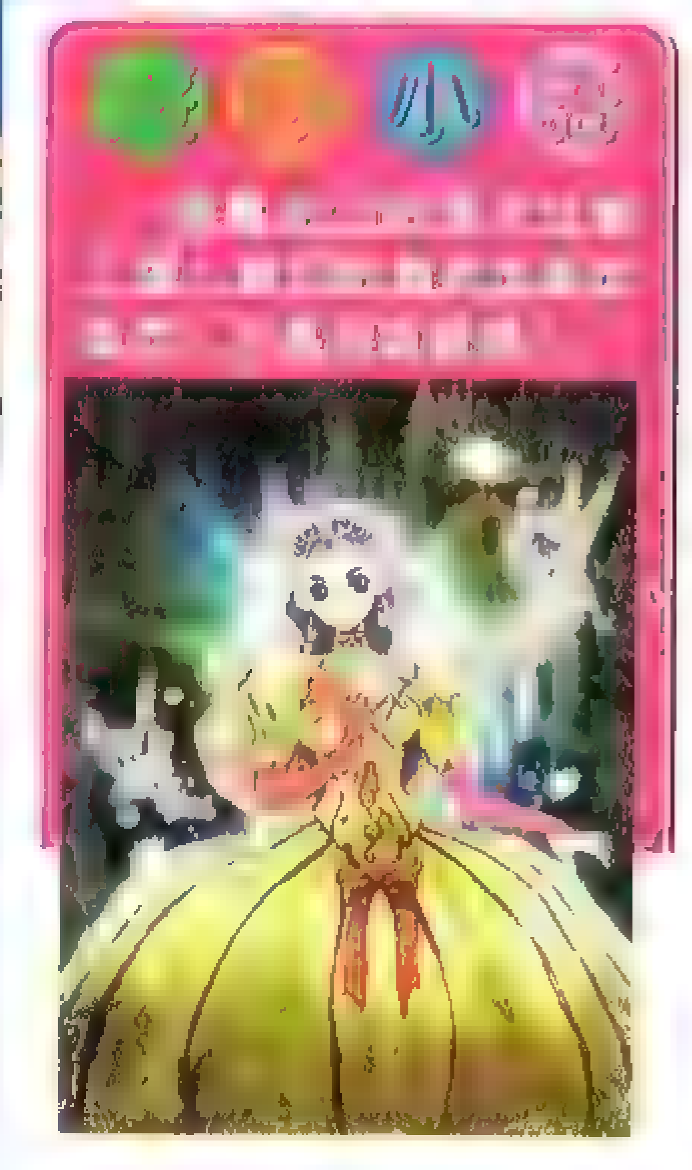
以女兒渡假畫面為背景的螢幕保護程式，使用者可自行設定春、夏、秋、冬、各年齡渡假畫面的出現順序、時間等，共有32張漂漂的圖圖，且提供了800×600、640×480，256色兩種高解析畫面尺寸。

壁紙集（一）

共收錄了6張女兒與烏滋為背景的Q版人物小圖壁紙。

壁紙集（二）

收錄赤井孝美老師於各雜誌上發表的海報、宣傳圖樣共7張，以及在遊戲中女兒可更換的各式穿著、不同年齡、表情的壁紙等，共有33張，以BMP圖檔形式收錄。



Topics

專題企劃

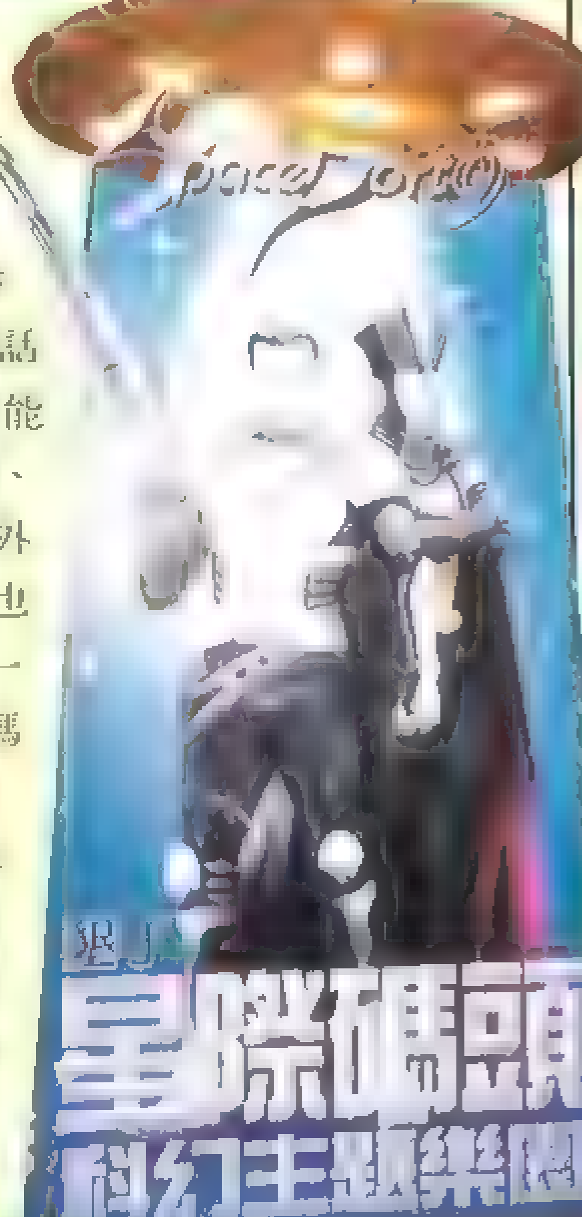
整理／李永治

VR世紀的來臨

科幻主題樂園系列報導

隨著科技的日漸進步，VR（Virtual Reality，虛擬實境）的技術也日新月異；它不僅能讓各種原本只能在想像中的景物躍然到你我的眼前，成為『真實』的影像，更能夠讓人們去沉浸各種奇妙夢幻的幻想世界，因此娛樂界開始大量運用VR科技，以更真實、更強有力的方式，將各種虛幻事物化為真實，進入大眾的感官世界中，打入他們的心扉。

隨著這股風潮，以各種卡通人物著名的迪士尼DISNEP在美國佛羅里達州成立了DISNEP QUEST室內遊樂場，將原本只能在書上、螢光幕上才能看到的童話世界化為真實，讓遊客們更能實際體會阿拉丁的奇妙冒險、大力士的英勇奮戰等，另外台灣的城市發展育樂股份也有限公司也在墾丁成立了一處科幻主題樂園『星際碼頭』，也大量地運用VR科技來營造出充滿戰鬥氣息的未來世界。以下將為各位讀者介紹這兩處主題樂園，藉著VR技術，讓我們悠遊於童話世界與科幻景觀之間。



採訪／莊振宇

結合電腦科技的卡通幻境－迪士尼之旅室內遊樂場

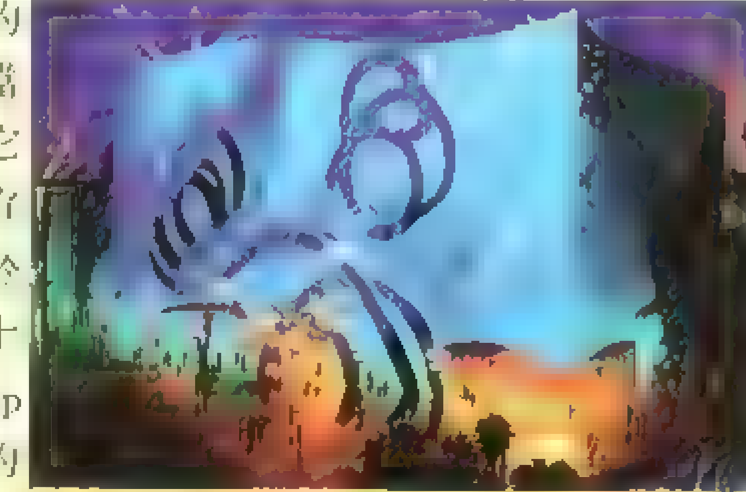
(Disnep Quest)特別報導

Disnep Quest的實景，整體建築以及外面的米老鼠標誌帶給大家一種進入卡通世界的感覺

近來在美國有著一股設立大型室內電玩遊樂場的風潮。筆者在今年一月號的雜誌中就介紹過，位於西雅圖由名導演史提芬．史匹柏的夢工場及Sega所共同建立的GameWorks。

據消息指出，目前在臺灣已有財團簽下了GameWorks的使用權，讀者們將會在不久的將來，就可以在臺灣也能夠享受GameWorks這一個大型遊樂場。在紐約市，也有一家類似的大型遊樂場，名為Xs。看來許多公司財團都有意要瓜分這一塊電動遊樂場的大餅。

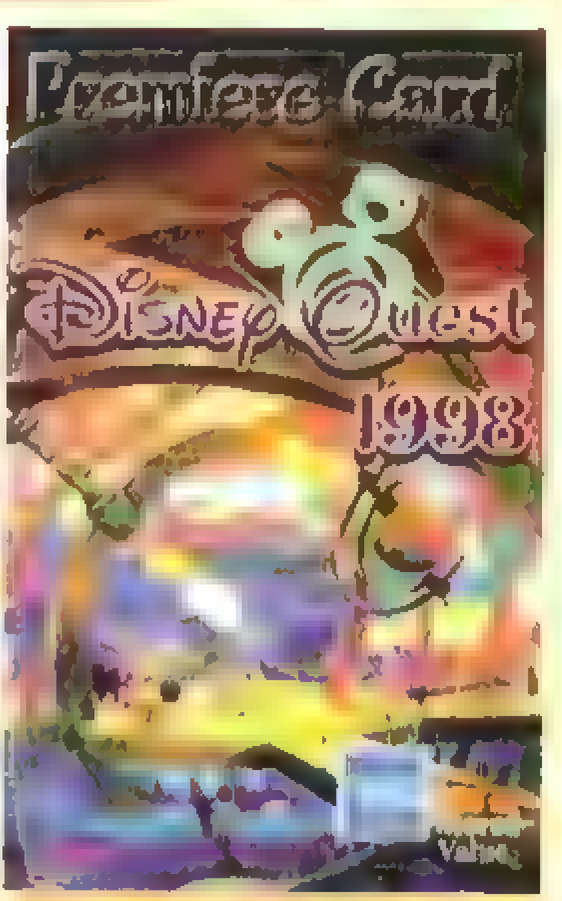
美國著名的娛樂集團迪士尼當然也不落人後，它在去年年底對外宣佈，將會於其位於佛羅里達州的迪士尼樂園(Disnep World)附近的Downtown Disnep設立一個以其旗下卡通影片為主題的室內遊樂場，並且於今年的六月18日開幕。筆者特地趁開幕之時前往一探究竟，看看這一間由迪士尼所設立的遊樂場有何不同。



Disnep Quest的外觀設計圖

結合尖端的電腦科技

儲值卡的設計



這就是進入Disnep Quest所必備的儲值卡

Disnep Quest主要是由迪士尼集團出資建立，但是其背後卻有許多其它公司提供其內部的設計支援。首先，在Disnep Quest裡面的所有機臺及大型遊樂器，都只接受一種特別的儲值卡。

這整套儲值卡系統是由美國運通卡公司所設計，在玩家進行任何遊戲之前，必須先行購買一定的點數儲存在卡片之中，想要玩任何一個遊戲時，只要將卡刷過機臺的讀卡器，該機臺所需的點數便會從玩家的帳戶中扣除。所有的卡片上都有一個特定的條碼編號，當玩家刷過讀卡機時，該機臺便會與中央伺服器聯絡，並且進行點術的扣除；也就是說，玩家們所購買的點數資料都存在中央電腦上，如此一來就不會發生

Disnep Quest內部一景

玩家擅自增加卡上點數的事情發生。

當然，中央電腦都會在玩家進行一個遊戲之後留下記錄，因此每一位玩家所玩過的遊戲都有詳細的存檔。這一套系統可以讓Disnep Quest的管理人員知道那些遊戲較受到玩家們的歡迎，並且依據這一些資料來進行遊戲的汰換。

這一套複雜的中央伺服器是由康百克（Compaq）電腦公司所設計，除了伺服器之外，康百克還提供了位於Disnep Quest頂樓網路咖啡廳的電腦架構，及一些遊樂場中的互動遊戲設備。

傲視他人的先進設計

遊樂場中有著許多的大型遊戲，都是使用超級尺寸的大螢幕。這一些顯示設備都是由JVC公司所提供。幾乎每一個在Disnep Quest中的遊戲都運用了最新的3D圖形顯示，這一些3D電腦技術則是由執3D繪圖硬體界牛耳的SGI（Silicon Graphic Inc.）所設計。因此，在Disnep Quest裡面的遊戲，都擁有比起一般個人電腦遊戲還細緻的電腦動畫。

在進入遊樂場之前，玩家們都必須要搭乘一部特別的電梯。在這一部電梯裡面，玩家將可以見到阿拉丁裡面的精靈，為玩家介紹Disnep Quest一些特色。

進入奇妙的童話世界

一出電梯就是Disnep Quest的中心地帶，從這裡玩家將可以到達Disnep Quest每一個不同的地區。Disnep Quest內部共分為四區，分別為探險區、得分區、創造區、以及遊樂區，每一個不同的區域都運用了不同的迪士尼卡通作為主題。

探險區的入口看起來就像阿拉丁裡面神奇山洞的入口一樣，是一個大型的老虎頭；在通過這一道門後，緊接著的是一個高達三層樓高的溜滑梯，將玩家可以帶到探險區的中心。在卡通『睡美人』裡面，王子通過的藤蔓通道就是得分區的主題；創造區的設計相當先進，讓玩家擁有來到未來世界的感覺。遊樂區則給予人們一種奇異的卡通世界之奇妙體驗。

Disnep Quest的[illegible]通道，從這裡玩家可以通往不同的區域

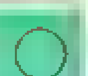
無論是那一個區域，都讓玩家可以擁有置身於童話世界的感覺，這是其它大型遊樂場如GameWorks等所無法營造出來的氣氛。

新奇設計的大型電玩遊戲

EXPLORE

所有在Disnep Quest裡面的大型電玩都是絕無僅有的。這一些電動玩具都是迪士尼根據其旗下的卡通影片所特別設計的，因此除了在Disnep Quest之外，其它地方是玩不到這些遊戲的。一些玩家們熟知的卡通，如阿拉丁神燈、大力士等卡通，玩家都可以扮演其中的角色。

新奇刺激的冒險區



Magic Carpet Ride

當玩家進行魔術飛毯這個遊戲裡時，會先進入一個小房間。在這一個房間中的地上有一張大型地毯，可以供四人乘坐；房間的四周全部都是螢幕，會投影出立體的影像，所以玩家在進入之前，必須要配戴立體眼鏡，牆上的立體影像才能夠逼真地呈現出來。

地毯之下的地面是一個大型裝有感應器的氣墊，當飛毯左右移動時，氣墊就會移動，製造出在天空飄浮移動的感覺。當然，玩家可以自由地操作飛毯飛行的方向，只要將身體側向想要轉彎的方向，飛毯就會跟著移動。

遊戲的目的是要在巴格達城之內找尋失落的神燈，並且將裡面的精靈給釋放出來。由於遊戲的中央系統為SGI工作站，因此3D效果是一般家庭電腦無法相比的。

整個遊戲不但能夠真實地讓使用者能夠感受到

Topics 專題企劃

到飛毯的速度，在操作上也相當靈敏，可以說是一個相當巧妙設計的遊戲。

Virtual Jungle Cruise

這是個可以讓玩家享受到急流泛舟的遊戲。與前者一樣，遊戲本身是在一個大型的氣墊上面進行，不過，代替地毯的則是一艘大型的橡皮氣船；同樣的，本遊戲一次能夠容納四個玩家進行遊戲。每一個玩家可以手持一支滑槳，而滑槳的末端則有兩個滾輪感應器，當玩家進行滑槳的動作時，動作的資料就會被傳送到中央系統處理。

與魔法飛毯不同的是，氣墊的移動幅度及速度都比前者要快，因此充份地模擬了急流泛舟的感覺。

在這個遊戲中，玩家將會來到太古時代的河川中。在此玩家不但得像真正的急流泛舟一樣躲避所有的石頭及瀑布，還要躲避在河中的恐龍。泛過舟的人都知道，由於橡皮艇大幅度的擺動，時常會濺起許多的水花；在這一個遊戲中，船旁邊都有水花發射器，只要玩家一濺起水花，等量的水就會從該處發射出來，因此，遊戲結束之後通常都會搞得全身濕透，可說是相當地真實。

Hercules in the Underworld

這是一個依照去年迪士尼卡通「大力士」所設計的遊戲。本遊戲一樣是使用3D眼鏡的科技，以帶給玩家立體的感覺。在遊戲中一次最多可以給四位玩家同時進行，每一個玩家可以選擇扮演不同的角色。

遊戲本身共分為兩部份，第一個部份玩家們必須要操作自己的人物，在關卡之中蒐集所有的雷電；第二個部份則是要使用這一些雷電來攻擊邪惡女神Hades。這是一個設計給年紀較小的玩家的遊戲，因此在操作上相當容易。

遊戲的3D引擎使用的貼圖方式相當特別，採用的是單色貼圖，並沒有使用什麼特別複雜的材質，因此遊戲畫面將卡通的感覺充份地表現了出來。人物的動作上，採用了動作截取的技巧，讓遊戲中的角色可以更生動的方式來移動。在整體的設計上，人物都相當逗趣，與電影中的感覺相差不遠。

競爭激烈的得分區

[illegible]

這一個遊戲最少要兩個人才能夠進行，一個駕駛、另一個負責發射砲彈。在這一個遊戲中，玩家所駕駛的是一輛能夠在外星地形上移動的全功能坦克車，而這輛坦克車在四面都有砲臺，最多可以讓四位玩家同時進行遊戲。駕駛艙裡面四周圍都有螢幕，可以讓玩家看到坦克外面的景色。每一位玩家都可以經由搖桿操作砲臺的移動，用來對敵人開火。

遊戲的目的相當簡單，首先敵人會從四面八方向玩家的坦克衝來，這時玩家們只要盡量地往敵人開火就可以了。玩家一共有兩種武器可以使用，雷射砲可以進行高速的掃射，而飛彈可以進行大規模的轟炸。除了消滅敵人之外，遊戲的另一個目的就是要救出所有的人質。當遊戲結束後，電腦就會依照擊中敵人的數目及所救得的人質來計分。

[illegible]

這是一個相當先進的虛擬實境遊戲。在玩家進入遊戲之前，必須要先戴上一種頭盔，方能夠在遊戲開始時將VR眼鏡裝在頭上。當遊戲一開始時，玩家周圍的環境會出現在VR眼鏡裡面，當玩家的頭移動時，景色也會跟著移動。

在進行Ride the Comix之前頭上必須先裝上一種頭盔。

遊戲中所使用的武器就好像星際大戰裡面的光劍一樣，每個玩家手上都會拿著一個劍柄，同時按下劍柄上的兩個按鈕，光劍就會出現；玩家只要移動劍柄，就可以在畫面中看到光劍會跟著玩家的動作而移動。

遊戲的內容可以讓玩家體驗到鬥劍的感覺。在遊戲中，隨時會有不同的敵人前來攻擊玩家，玩家們不但要一邊攻擊，並且也要擋住敵人的攻擊。當然，有些敵人使用的是雷射武器，因此玩家也要很準確地使用光劍將雷射反彈，以免受到傷害。

當玩家被敵人擊中時，劍柄會很激烈地震動，製造出受到重創的感覺。當然，到了每一關的最後，都會有與大魔王進行決鬥的機會，絕對是一個可以滿足憧憬星際大戰中絕地武士之英姿的玩家之遊戲。

許多玩家應該都玩過彈珠臺吧！可是Disnep Quest的這臺大型電動可是大不相同，讓玩家們換換口味，試試扮演彈珠臺裡面的彈珠角色。這是個可以讓多達十二人同時進行的遊戲，每一個玩家都會站在一個圓形的駕駛臺上，上面有一個方向盤，玩家可以藉其來操作自己扮演的彈珠行進的方向。

遊戲的目的相當簡單，就是一方面盡量多得分，另一方面就是要阻止其他對手得分。除此之外，基本的遊戲玩法都與彈珠臺沒有什麼不同，當玩家的彈珠在畫面上受到碰撞的時候，玩家本身也會相對地受到震動的感覺。由於遊戲進行的速度相當快，因此玩家得要具備有相當好的反應力，才能夠得到高分。

Living Easels

在這裡有許多的電腦，使用這一些電腦，玩家可以依自己的想像力來創造會動的圖畫。基本上圖片的背景可以由玩家自行繪製，但是在前景上，玩家則可以加入許多已經準備好的動畫；也就是說，玩家可以繪製森林的背景，並且在前面加上許多的小動物，而這一些動物都會在畫面上移動，可成為一幅動態的圖畫。

這是一個比較適合年紀較小的玩家進行的項目，在繪製完成後，可以將圖畫印出來保存，只可惜印出來的圖片將會是靜態的。

Animation Academy

想要知道迪士尼動畫是如何繪製的嗎？在Animation Academy裡面，每個人都擁有一個互動圖畫板，在前面將會有迪士尼的動畫師，教導每一個人如何繪製卡通人物，並且如何讓他們栩栩如生地在畫面上移動。

這一個項目聽起來好像是給年紀較小的玩家進行的，但是其實卻不然，筆者在上了一堂課之後，發現相當地有意思，也學到了不少的東西。

Sid's Create-A-Toy

在這裡，玩家可以在電腦上面從數百種零件裡面選擇出自己喜歡的零件，並且自由組合，創造自己喜歡的玩具。當玩家完成設計之後，只要按下"製造"按鈕，電腦便會印出一張兌換卷；只要拿著這張兌換卷到櫃臺，就可以拿到自己剛剛所設計的玩具。

Magic Mirror

這個項目就好像個人電腦裡面的Morph程式一樣。在電腦拍攝了玩家的臉部照片之後，就可以依玩家的喜好，將臉自由地扭曲變形，成為奇形怪狀的樣子。在完成之後，玩家可以將變形之後的臉部相片印出來。

說起來，這的確是一項家用電腦可以做到的功能，只不過這裡使用的印表機印出來的效果如同照片一般，是一般家用印表機所不能夠比較的。

CyberSpace Mountain

這一個項目是也許是整個Disnep Quest最新奇、最受歡迎的項目吧！相信許多的玩家都坐過雲霄飛車，但是如果能夠設計自己的雲霄飛車，那不是更好嗎？

CyberSpace Mountain一共分為兩個部份，第

一個部份可以讓玩家在電腦上面自由設計自己喜歡的雲霄飛車軌道，也就是說，玩家想要怎樣激烈的360度迴轉，或者是各種希奇古怪的彎度，只要畫得出來的，都可以設計進入電腦之中。

再來，玩家可以從數十個背景之中選出一個自己喜歡的背景，如冰山、火山或是宇宙…等等的背景。在設計完成之後，電腦便會將玩家所設計的軌道儲存在電腦之內，並且發給玩家一個代號。

第二個部份則可以讓玩家實際體驗方才所設計的軌道。一次最多兩位的玩家可以進入一個類似滾筒狀的駕駛艙內。這一個駕駛艙是經過精心設計的，無論是上下或是左右都可以360度的自由度旋轉。在艙內部的前方有個大型螢幕，顯示出跑道的3D圖形。

當機器一開動時，整個駕駛艙就會依照玩家剛剛設計的軌道移動，比起真的雲霄飛車還要刺激；只不過，由於機器在轉360度的時候並沒有離心力的影響，因此在遊戲完畢時，筆者可以說是暈眩不堪。但是這仍無法阻止筆者多次進行本遊戲，因為它太好玩了！

老少咸宜的遊樂園

AstroBlaster

碰碰車人人都玩過，但是可以發射子彈的碰碰車，可是相當新奇了吧！在AstroBlaster裡面有許多的碰碰車，每一部碰碰車都必須要由兩人同時駕駛；一個人要負責操作方向盤，另一個人則要負責發射大砲。這一個遊戲的目的相當簡單，就是要得到最高的分數。當玩家以由車頭去撞別人的車身時，便可以得到五分，以大砲擊中其他人時，就可以得到十分；相對的，被人撞就會扣五分，而被砲擊中就會扣十分。

在AstroBlaster的場地內有許多排球大小的砲彈，玩家只要通過這一些砲彈，碰碰車就會將它吸入車內。這時負責砲臺的玩家就必須要將砲彈放入砲中，並且瞄準敵人發射。玩家可以發現，這一個遊戲兩人的合作相當重要。由於場地內車子很多，因此遊戲可以說是一場混戰。

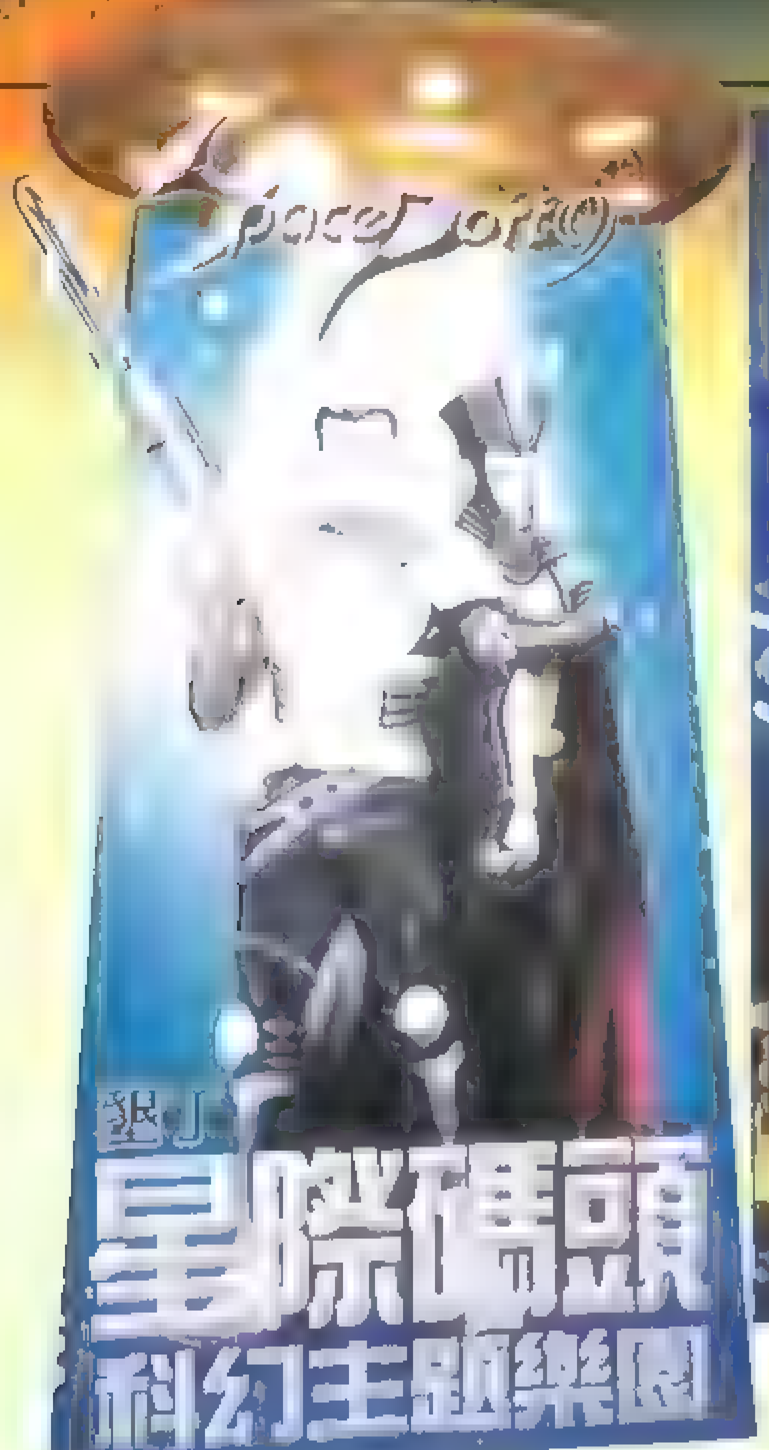
電動遊樂場

在這個區域內有許多的大型電動玩具，也就是在一般電動遊樂場裡面可以看到的那些機台。不過這裡也有一些可以讓玩家得到彩票的遊戲，當集到一定數量的彩票時，就可以兌換獎品。Disnep Quest的獎品可不是像一般百貨公司遊樂場裡面一樣哦！在這裡面，玩家可以換到的獎品，都是在迪士尼專賣店裡面可以看到的商品，每一個獎品都相當精緻。

結論

Disnep Quest可以說是繼GameWorks之後，另外一種風格迥異的大型遊樂場。據在場為筆介紹的公關人員表示，目前Disnep Quest只有在美國的奧蘭多（Orlando,FL）及芝加哥（Chicago,IL）擁有據點而已；不過迪士尼本身正計畫在美國加開其它的地點，並且也正在與一些亞洲企業集團洽談中，希望在1999年之前，在日本、臺灣、香港等地都能夠開設Disnep Quest。據大小，臺灣玩家將很有機會在短期內見到Disnep Quest的開幕，屆時不要忘了前去看看。

順道一提的是，Disnep Quest裡面的餐點飲料，是由美國的Cheese Cake Factory集團所提供。Cheese Cake Factory是美國近幾個月來相當受到歡迎的新連鎖餐廳，除了裝潢高級、餐式精緻之外，價錢卻相當大眾化，因此在短時間之內，全美已有近百家的分店。筆者每一次去該餐廳等位置，都要長達40分鐘之久。Cheese Cake Factory顧名思義，就是它的起士蛋糕相當有名，一共有三十幾種的口味。據筆者所知，Cheese Cake Factory將會登陸臺灣，到時各位最好去試試這股美國風味。



國內第一座室內科幻主題樂園終於開幕了！由台灣紙業、國巨電子、福華飯店等國內多家知名企業所投資組成的「城市發展育樂股份有限公司」，在墾丁小灣風景區的福華飯店之地下樓層建立了「虛擬城市主題樂園系列」的第一個～星際碼頭（Space Port 9）

科幻主題樂園

星際碼頭佔地約3000坪，耗資了數億資金，其內容主要是以各種虛擬實境（Virtual Reality）的先進娛樂設備，讓墾丁的遊客在享受墾丁著名的戶外水上活動之餘，也能夠有另一種不同形式的旅遊體驗。

星際碼頭除了具有各種新穎的娛樂設施之外，也規劃了餐飲、購物等複合式的功能，讓遊客在經歷一連串的驚險歷程之後，能夠坐下來休息一番，補充點體力或是添購一些夠炫的行頭，增添更多的樂趣。

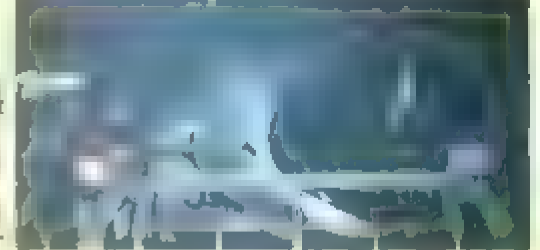
令人目炫的新奇設備

由於星際碼頭規劃了七個不同的功能區，以下將分別介紹：

第1區 飛行模擬區

主要是以大型的3D體感遊戲為主，這一類的娛樂設備都是讓玩家拿著操控虛擬的各種先進武器，除了體驗到[illegible]的聲光效果與刺激

銀河飛車



主要是與其它電腦所控制的飛車競速，但可不是單純的比速度哦！玩家可以利用車上的多項武器攻擊敵車，以需要兩人同時進行遊戲，一人負責駕駛，另一人則負責控制武器系統，以攻擊其它對手或使用特殊配備，可說是一個需要合作默契良好的兩人遊戲，在高速的碰撞之下，具有十足的刺激感。

異次元狂飆

與銀河飛車相同也是兩人共乘，只不過變成一人控制方向，另一人控制加減速或後退。由於本遊戲在3D空間進行，所以只要兩人之間的控制協調不

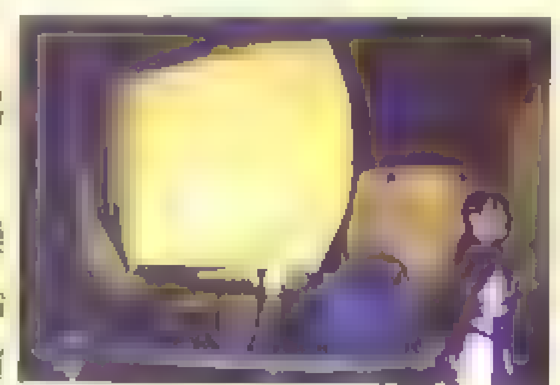
Topics 專題企劃

夠好時，就會到處摘得七葷八素。

悍衛戰將

玩家將扮演先進戰鬥機的駕駛員，在廣闊的藍天上與眾多敵機進行激烈的空戰。基本上這與一般電腦上的飛行模擬的內容差距並不大，但是在密封式的座艙不斷晃動之下，令人更有身歷其境的感受。

沙漠風暴



這是四款體感機器中最具可玩性的設施，但也是最難上手的。操縱者只有一人，當開始進入遊戲時，員工扮演的指揮中心會給你一些指示，要你進行某項任務，或是導引你如何抵達目的地；但由於任務簡報為英文，再加上直升機的控制與一般飛機的不同，一般較少玩模擬飛行的玩家可能一時無法適應。

第2區 歷險模擬區

這一區的娛樂配備可說是無奇不有，是最能表現該主題樂園特色的區域。

冰河歷險

由三個駕駛艙及大螢幕所組成的連線遊戲，遊戲所使用的滑雪車與一般所見的賽車有相當的差異，除了輪胎變成滑雪板之外，還有後座可搭乘另一名遊客。由於遊戲進行速度相當快，所以整體感覺上相當地驚險刺激。

空中翱翔

這是個具有相當特色的滑翔翼模擬器，玩家要操控著滑翔翼在大峽谷、魔族古城或未來都市等地飛行遨遊，目的是收集各項珍貴的寶物或特定物品。由於可自由做出無限度的翻轉，因此該遊戲可讓玩家真正體會到虛擬世界的風光；雖然沒有很華麗的聲光效果，但是卻讓人親身沉浸在一個個虛幻的奇異世界中。

風火輪

看過在滾籠內爬動的松鼠吧？在風火輪中，玩家必須踩著腳踏車，在巨人的圓籠內繞圈圈，而且是如同雲霄飛車般垂直的翻滾哦！不過由於一般體力較差的人不容易踩得動，而且其離心力還可怕的，所以很少人敢去嘗試這個『人力海盜船＋雲霄飛車360度翻滾』的滋味。

鬼屋探險

這是一座密閉式的房間，一共可以讓四個人進入，當玩家進入並對著裝有化粧鏡的桌子，並端坐在椅子上時，必須戴上耳機，將雙手放在桌前的骷髏頭上，因為這是一個以音效震攝人心的鬼屋！

在過程中，玩家除了『聽』到各種可怕的音效，而鬼屋工作人員的聲音，也是把恐怖感帶到最高潮！當玩家們正在害怕時，雙手上的骷髏頭會將其心跳記錄起來，等到驚魂未定的玩家步出鬼屋時，工作人員便會將其心跳記錄表及分析評論交給玩家，讓他們知道自己的情緒是屬於那一種類型。

紅星3D動感電影院

具有最逼真的體感電影院，可同時讓十人進入欣賞，一開始時會先在入口處進行簡單的介紹，然後就開始進入電影院中欣賞，但這可不是一般的電影院哦！觀眾不但要戴著特製的3D眼鏡，座位也可以隨著電影的情節劇烈晃動，讓觀眾就如同真正地乘坐在一艘穿越時空的太空船！

星際雲霄飛車

號稱是最昂貴的設備，在可乘坐兩人的密閉包廂中有個巨大的螢幕，可以展示出整個雲霄飛車的軌道；而包廂則是由一支巨大的機械手臂所控制，當螢幕中的雲霄飛車在軌道上奔馳時，包廂也會隨著翻轉不已，其激烈的程度簡直可以讓人昂到極點。不過美中不足的是，在加速及減速時缺乏加速感，讓玩家感到有點不習慣。

失落的世界

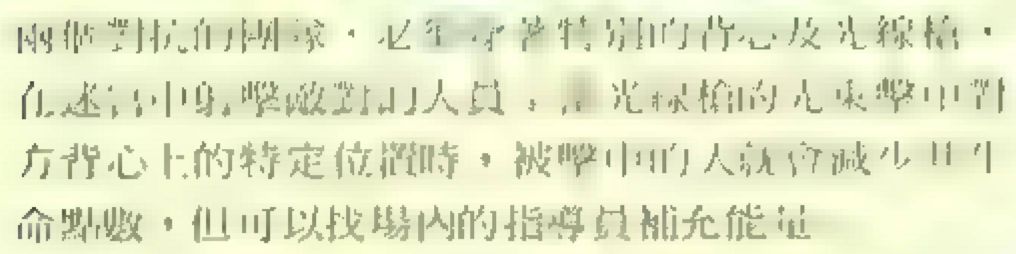
與外面大型的光線槍射擊電玩類似，但所不同的是其座椅可以旋轉，配合螢幕上的情景，可以模擬出另一種立體感。當筆者與女友同心協力打倒最後的霸王龍時，外面的工作人員還特地廣播，說我們是自開幕以來第一次玩完全程的玩

家吧！

星際雷射廣場

類似多年前流行的『兆頓星球』，必須要有多人同時參與。這是個兩層樓高的迷宮，玩家將分成兩個對抗的團隊，並各穿著特別的背心及光線槍，在迷宮中射擊敵對的人員，當光線槍的光束擊中對方背心上的特定位置時，被擊中的人就會減少其生命點數，但可以找場內的指導員補充能量。

雖然遊戲本身應該會相當有趣，但由於有諸多限制，所以玩起來綁手綁腳的，不太能體驗到其中樂趣。



第3區 運動模擬區

這個區域主要是各種運動模擬的機器，如美國職棒大聯盟、越野自行車、急流泛舟、天才神釣手及賽馬…等。其中大部份的機器平常就可以在一般遊樂場中看到，在此就不再贅述，僅介紹較罕見的美國職棒大聯盟。

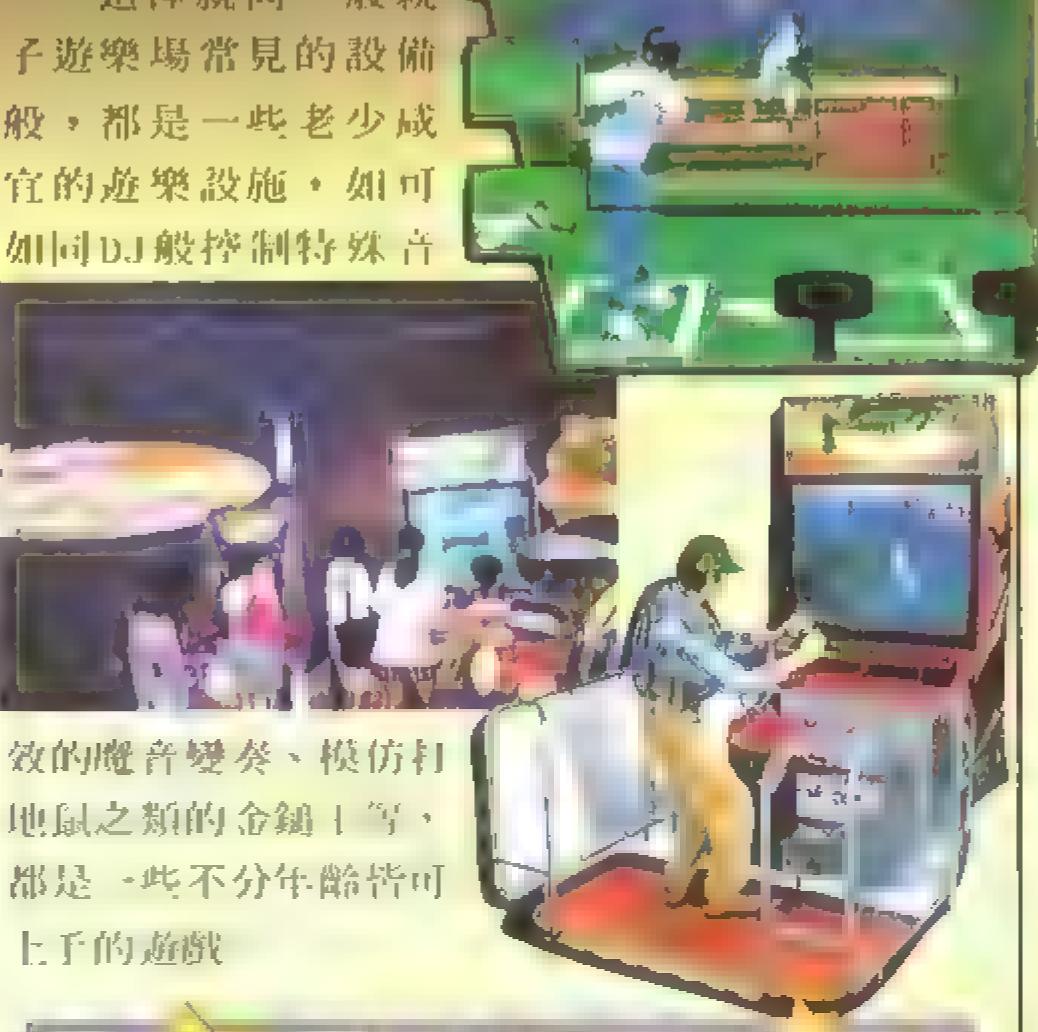
美國職棒大聯盟是一款模擬棒球打擊的遊戲，玩家在一個以鐵絲網隔開的房間內，將拿著球棒並對著一個中央有個小洞的布製投影螢幕，螢幕則顯示著整個球場。

當投球機將棒球從螢幕中央的小洞中射出時，玩家就如同真正的棒球般揮棒打擊，球被擊出時將會擊向布簾，由於系統會計算其動向，並在螢幕上呈現『虛擬』的飛行路徑，就好比一般的棒球遊戲。

另外有一點要注意的，就是該區大部份的遊樂設備都是要另外投幣收費的。

第4區

這裡就同一般親子遊樂場常見的設備般，都是一些老少咸宜的遊樂設施，如可如同DJ般控制特殊音效的魔音變奏、模仿打地鼠之類的金鎚王等，都是一些不分年齡皆可上手的遊戲。



第5區

除了先進的高科技娛樂設施外，星際碼頭也提供了舞池及吧台，讓喜歡跳舞的勁哥辣妹們也可以在此現出其獨特的舞技及行頭，好好地跳個過癮。

第6區 星際主題餐廳

這裡的廚師都是由國內知名飯店的名廚所擔任，負責調理出一盤盤精緻的美食來滿足饑腸轆轆的遊客。從取名為『OUT OF BLUE』及內部的擺設來看，該餐廳打算營造出在充滿未來感的太空場景中用餐的氣氛，而且其內部的裝潢都相當地酷。

第7區 星炫商品區

除了吃喝玩樂之外，星際碼頭也提供了專門販售各項週邊產品的精品店，讓遊客在意猶未盡之餘，也可以帶些夠辣、夠炫的紀念品回家。這裡的商品除了有背包、手表、眼鏡等各項行頭之外，也有一些造型獨特的擺飾商品。

基本上『星際碼頭』是座相當新奇的科幻主題樂園，一般的門票售價為650元，也有與住宿、結合水上活動所組合的套裝旅程。如果讀者有興趣的話，以下是該公司的連絡電話及網址：

台北(02)2718-7766
高雄(07)338-0401
網址：www.virtualcity.com.tw

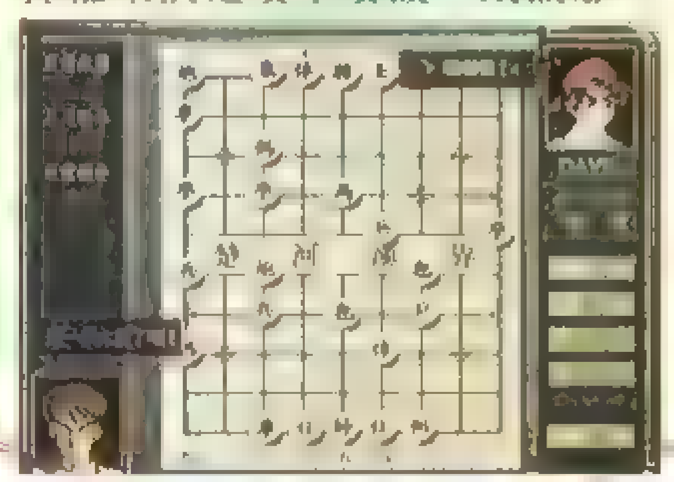
遊戲便利屋

INSURRECTION

血海狂濤是Blizzard授權Aztech New Media所設計的精華戰役集。本戰役集的故事內容都經由Blizzard百分之百的授權認可，玩家們可以享受到更多變的戰役劇情。三個種族都有各自全新的劇情命戰模式，共有30個全新設計的任務，您將要面對野心勃勃，意圖藉異形之力達成稱霸目的鬼子成員……卜木特。另外，遊戲中全新的語音任務簡報，再加上多人對戰地圖，共有132個關卡來等待玩者挑戰，這些關卡的難度都十分的高，各種突發的劇情及任務，絕對會讓以往擊敗電腦幾百次的眾玩家們大呼過癮，也唯有身為星海爭霸菁英玩者的您才有資格挑戰！遊戲中還增加了大量的英雄人物，有戰機駕駛員、巨人駕駛員，甚至還有一名英雄是神民的破壞能！這些英雄彼此之間有的是戰友，有的是父女，有的是情人，複雜的人際關係更加強了劇情的張力。想要見識一下聯邦邊境星球的風情，在絕境中挑戰不可能的任務嗎？星海爭霸邀你再度掀起血海狂濤…

象棋路邊攤

遊戲整體故事架構是描述一個閒來無事到市集逛逛的年青人，穿梭在五花八門的店舖間，這些店舖的共同點是可以擺棋局給玩家破，玩家當然有充分的選擇權來決定要不要破、或破那局，當然也可選擇持紅或持黑，整個遊戲就是在破局中賺錢，所賺的錢可到講棋廳聽「排局講解」，在這的消費方式是每聽一局，須付五十元。除此之外，遊戲的最高潮是玩家可找遍棋局來考驗電腦棋力的智慧。玩家等於是把一位身懷絕世棋藝的高手帶回家，整天陪您下棋，高興吧！



晟業

- ■機種：486DX66
- ■記憶體：16MB
- ■音效：WIN[illegible]
- ■顯示：SVGA
- ■類型：[illegible]
- ■售價：720[illegible]

魔幻天下

是款可以大富翁桌上型的益智遊戲，玩法是以擲骰子移動為基本條件，讓初學者較易上手，高手級玩家也很快地融入嶄新的遊戲規則之中。遊戲中所使用的戰鬥角色，共分四大種族～怪獸、異魔、超人和人類，玩家可依自己的喜好選擇扮演戰鬥的種族。負責戰鬥的小兵們會因戰鬥和培育而升級；其重點在於如何培養一支堅強的戰鬥隊伍。都市的建設也是其重點之一，每個城市設有市長、副市長各一名，駐城屬將三名，屬將越多，獲勝的機會也越高。

光譜

- ■機種：486DX66
- ■記憶體：16MB
- ■音效：WIN相容卡
- ■顯示：DirectX相容
- ■類型：益智策略
- ■售價：780元

創世紀外傳－西風狂詩曲

此款遊劇情長度宛如一本完整的小說，耐玩度極高，且根據玩家於遊戲中不同的抉擇，而會產生完全不同的結局。畫面採640×480，65536色高解析畫面，3D模式的背景和細緻的畫面，相信能吸引所有玩家的眼光。在戰鬥模式方面，玩家須使用適當戰術才能獲勝，兼具鬥智與鬥力的趣味，其難度適中。在魔法的使用上，共有水系魔法、冰系魔法、電系法、黑暗魔法、補助魔法、恢復魔法、各種新型魔法可供玩家運用，可依敵人屬性使用，還有華麗的效果動畫喔！

旭力亞

- ■機種：P-75
- ■記憶體：16MB
- ■音效：WIN95相容卡
- ■顯示：SVGA
- ■類型：角色扮演
- ■售價：880元

大運動會

在日本動畫界大受歡迎的「大運動會」終於移植到PC上，厭煩了傳統養成遊戲的玩家們，可試著嘗試這款不一樣的遊戲。故事發生在遙遠未來的西元4998年，人類致力於體能極限的突破，而在一年一度的大運動會中，成績頂尖的選手將被授與宇宙美少女的稱號，這是所有女學生的夢想，但是只有大學衛星的學生才有資格參加大運動會，所以為了成為宇宙美少女，必須進入大學衛星訓練學校，接受入學的嚴格考驗，而玩家在遊戲中的任務就是擔任大學衛星訓練學校的教官，全力指導『神崎明理』考上大學衛星。

帝技爺如
- 機　種：P 100
- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN95相容
- 顯　示：需DirectX
- 類　型：休閒養成
- 售　價：760元

挑戰極限

Jewels of the Oracle

新遊戲一開始，您必需在密室中尋找神壇，去發現存放寶石的地點，然後再出發去破解統治者耶西斯設下的各道謎題，遊戲裏24道關卡中，每一道關卡又可分為難、易兩種等級，每一道謎題都非常的精采，您沒有時間與次數的限制，當您在謎陣中百思不解時，您也可以詢問畫面中的智慧老者，以便取得過關的提示，在您每次順利通過一關後，您將獲得一顆美麗的寶石，這些寶石必需被存放到神壇中，一直到累積全部二十四顆為止。唯有全部通過所有的考驗，才能進一步體驗尼賽斯高度文明的世界

名[illegible]
- 機　種：P-75
- 記憶體：16MB
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

殛龍風暴

DOMINION:STORM OVER GIFT 3

在遊戲中，玩者的目標是以區區一個登陸艦的軍力與少數補給品，在行星的地表上建立第一個小據點，以此發掘更多的資源，然後建立更強大的軍力，最終的目的，自然是使自己的種族成為吉夫特第三行星的唯一統治者。玩者可以操縱4種兵員與1種車輛（每個種族都有4種兵員與10種車輛），任務數量則多達60個，可說是同類型遊戲中最多者。遊戲支援四種解析度，倘若顯示卡支援高彩模式，在畫面上也可看到高彩的效果，像是爆炸的火光等等。

第三波
- 機　種：P-166
- 記憶體：32MB
- 音　效：WIN相容
- 顯　示：SVGA
- 類　型：策略
- 售　價：990元

[illegible]

遊戲開始時，各位玩家扮演一名初來亞特蘭提斯報到的武士，要去面見女王Seth的同時碰上了女王遭到不明人士的綁架，同時國王為了安定人心，維持亞特蘭提斯的秩序，不能將綁架事件公開，尋找女王的下落也只能暗中進行，而主角被寄望由者去尋找失蹤的女王，所以亞特蘭提斯的未來、女王的命運就操縱在各位玩家的手中。亞特蘭提斯－失落的傳說基本上就和迷霧之島、第十一小時、旅人計劃的玩法相當接近，屬於角色扮演的解謎遊戲，玩家必須在亞特蘭提斯大陸上四處遊走收集資料，解開一道又一道的謎題。遊戲中設定了超過五十名的NPC供玩家尋找線索，他們各有各的特色，玩家可在不同的NPC身上獲得有關於亞特蘭提斯的歷史、生活、傳說、文化…等等資料，各位玩家必須小心的去傾聽每一名NPC的言語以免錯失任何重要的訊息。由於遊戲設定了完整的背景架構，所以遊戲的意義並不是單純的尋找女王解開綁架事件的幕後陰謀，而是在於探索整個亞特蘭提斯的世界，但是請各位玩家放心的一點是，整套遊戲都已經中文化了，這對冒險遊戲有興趣但是又怕看英文的玩家可算是一個天大的福音了。

- [illegible]
- 售　價：1100元

遊戲便利屋

古文明霸王傳

文明霸王傳是一款雙主線分歧、多結局的戰略角色扮演遊戲，兩條主線故事息息相關，但幾乎不重複，結局亦不相同。被囚禁多年的吸血女魔蒂瑞莎、風騷的劍俠花蝴蝶、死要錢的妖精梅菲爾、冷漠無情的女忍者高野森、藍天騎士團的團長海克莉絲、人鬼殊途的妖后[illegible]、遊戲人間的魔術師梅琳、寒月銀刁鐵木蘭…。當這些天資特色各不相同的[illegible]家美女碰上個性完全兩極化的[illegible]與布雷克時，會發生怎樣的故事呢？遊戲中的人物造型、怪物造型、操作介面、人物頭像與精彩的魔法效果都是全新繪製的精品，連地形地物都是由新的奇花異草所組成的，對於熟悉『超時空英雄傳說系列』的玩家們來說，可再嘗試看看這種新風格的感覺。若是剛打完一仗，想找個地方休息與補充消耗品的話，發現大城市中果然樣樣俱全，不但武器、防具、藥材、旅社與神壇各店齊全，還有接任務打工的委託所與培養能力的競技場，如此一來窮兇惡極的練功狂與老是打不過電腦的新手們都可滿足自己的需求。村莊內提供的任務主要以掃蕩怪獸、打擊盜賊為主；但競技場的戰鬥要比出任務要來的兇，在戰鬥後偶爾會得到上好的神兵利器，對於旅途將會大有幫助。

裝甲雄師II
M1 TANK PLATOON II

由原班人馬再次合作的戰略遊戲，有單人、多人和訓練等種遊戲模式。玩家若選擇訓練模式，可進入美國最頂尖的裝甲訓練基地，接受任務訓練及教育；若選擇單人模式，可進一步選擇進行單人任務，或是戰役模式。從單人選單上，玩家可選擇一系列的模擬歷史任務，或選擇隨機戰鬥選項。在戰役模式中，玩家須給士兵分配不同的裝甲車輛，確保能戰場上生存下來。遊戲越往前進行，士兵會變得驍勇善戰，他們會更迅速地載入武器、反應命令與攻擊。

第三波

- 機種：Pentium以上
- 記憶體：32MB
- 音效：WIN相容卡
- 顯示：SVGA
- 類型：模擬[illegible]
- 售價：990元

雷霆狂飆
POD GOLD

相信絕大部份喜愛賽車遊戲的玩家對POD這個名字絕對不會陌生，因為POD是第一套支援MMX的賽車遊戲，而且當時POD也被多個國內的比賽指定為比賽的軟體。UBI SOFT為了紀念POD並感謝各位玩家，特別推出《POD黃金版》，讓各位喜愛POD的玩家們有另外的一番體驗。在黃金版中除了保留原來的八部車輛與十六跑道外，另外再收錄UBI SOFT公司提供在網站中提供下載的另外八輛賽車及十六條跑道，換句話說玩家在《POD黃金版》中共有十六輛賽車和三十二條賽道可選擇，相信這一定是目前所有賽車遊戲內容最豐富的產品。

第三波

- 機種：P-120
- 記憶體：16MB
- 音效：WIN相容卡
- 顯示：SVGA
- 類型：[illegible]動
- 售價：780元

[illegible]
[illegible]

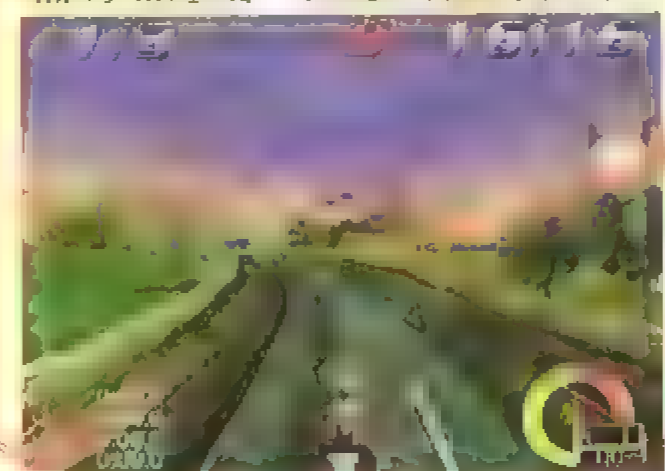
[illegible]形，供玩家選擇。遊戲中還[illegible]了戰場編輯的模式，選擇戰[illegible]的環境地形，以及數種生物種族可供玩家選擇扮演，每一種的生物都有其特長、智力，以及活動特色。在遊戲中，玩家可以[illegible]立體作戰，由陸海空三軍進行編組作戰，享受到真正的3D全方位作戰樂趣。

英特衛

- 機種：P-100

REDLINE RACER

這是款在硬體要求上十分嚴格的賽車遊戲，遊戲中提供十條賽道，另加二條隱藏賽道供玩家挑戰。玩家可選擇10款性能強勁的坐騎在這些賽道中奔馳，每輛的加速度、極速及轉向能力方面也都不盡相同。另外，除了畫面精美、玩法具挑戰性外，它也是唯一支援微軟特有的Sidewinder Force Feedback搖桿的摩托車遊戲，只要各位玩家在Configure選項中設定好控制方式並啟動Force功能搖桿，便可自行啟用了。遊戲具備連線功能並支援Network網路IPX八人連線、網際網路TCP/IP、modem和null modem二人連線對戰等功能。

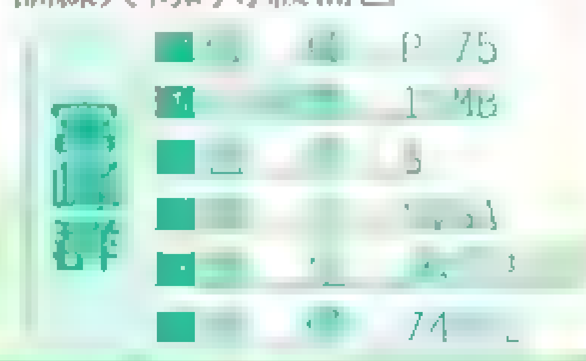


第三波

- P-133
- DirectX
- 890元

科隆戰記—受咒之地

進入科隆戰記—受咒之地的冒險世界，會覺得它很像暗黑破壞神，事實上，遊戲方式也和暗黑破壞神很類似，但卻有許多和暗黑破壞神不一樣的地方。科隆戰記～受咒之地的RPG味道較濃厚，遊戲裡有許多NPC人物會提供寶貴的情報，關於劇情的安排也相當緊湊，玩家較能夠融入故事的情節中，不會覺得只是單純的打打殺殺而已。遊戲中，每種武器在高速揮動下會出現該武器才有的超炫必殺技，一旦升級後還可學會該類型武器才有的特殊魔法，讓這遊戲的目的將不會只是訓練人物的等級而已。



- P-75
- 74…

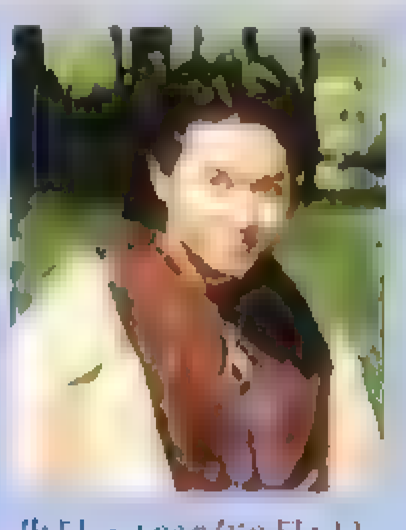
公元2140

當然資源短缺，彼此的衝突不斷，誰能掌握資源，誰就是地球的霸主，戰火一觸即發……廣受好評的公元2140再度登場了。火線任務沿襲了公元2140震撼全球的高解析遊戲畫面，簡單上手的操作介面和靈活的人工智慧。不僅如此，Topware廣收全球公元2140玩家的建議，在資料片裡修正了不少原來遊戲備受爭議地方，同時也加入了許多新的內容，使得遊戲耐玩性增多許多。更加簡化的操作介面，使你無須擔憂生產問題，得以專心奔馳於沙場上四處征戰，也不會為了指定哪個單位的行動而大費周章；更加華麗的畫面讓你更能感受到未來戰爭的煙硝味和那份末世紀的無助，而且每個單位行動的動作更為流暢細膩。而部分玩家所詬病的遊戲劇情過於單薄而且不甚連貫的缺點，在這裡也一併修正了，強化的任務間的劇情關連，更為合理的故事安排，適時的過場動畫，生動的刻畫出一個荒涼孤寂卻危機四伏的未來世界景觀。全新的50個單人版任務和20個網路連線任務，不管你是單槍匹馬還是呼朋喚友的連線作戰，絕對讓你大呼過癮。覺得武器種類太少嗎？武器威力不夠強嗎？沒關係，這次傳說中尚在研發的武器將正式登場，無論你是扮演文明合眾國還是歐亞王朝，這次讓你炸個夠！

- 機　種：P-75
- 記憶體：16MB
- 顯　示：SVGA
- 680元

漫畫界龍頭『東立出版社』旗下的畫家賴有賢所繪的當紅漫畫『真命天子』搬上電腦螢幕後，由國內知名日本遊戲代理商『華義國際』所屬的51區製作小組，在經過長達兩年的製作之後，這套號稱最真實完美地呈現中國式戰爭的即時策略遊戲，現已接近完工。

真命天子漫畫作家小檔案

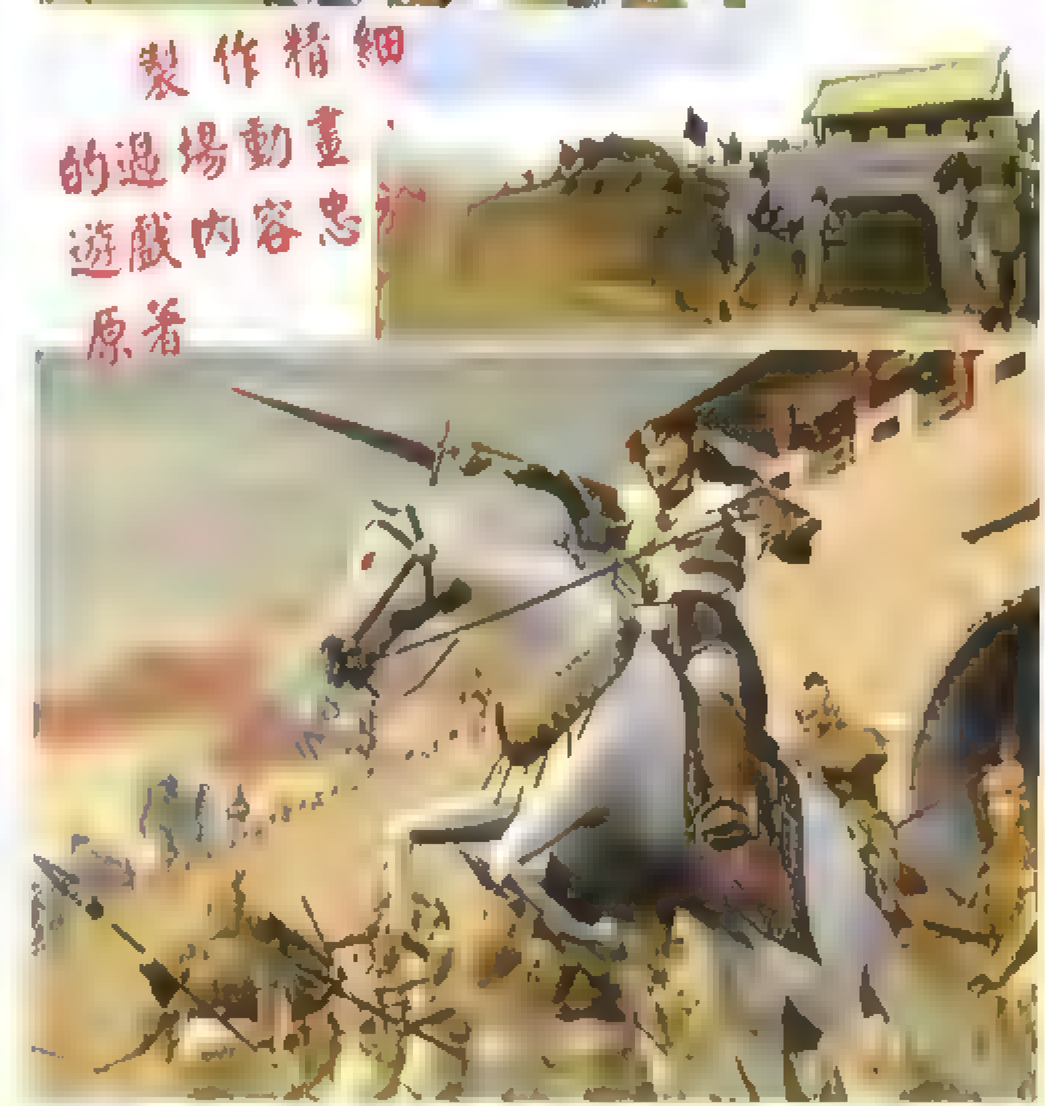


生日：1967年2月1日
血型：活潑開朗的B型
星座：溫柔的水瓶座
身高：差一公分就170CM
體重：57KG（正在改變中）
個性：沒個性（隨和）
興趣：看電影、書、報紙、職棒、看人、看……
願望：組一支棒球隊
位置：投手（自認控球佳，但沒力道…）
支持：兄弟象隊（其他也不排斥，看人不看隊）
偶像：盜帥林易增

遊戲製作忠於原著

真命天子的故事是敘述一個虛構的中國朝代，當時天下由磊帝所統治，但磊帝暴虐無道，導致天下民不聊生、怨聲載道，而天下英雄組成的四股新興反抗勢力，企圖推翻以磊帝

為首的磊國。其中各式奇人義士及妖道魔法盡出，各股勢力互不信任



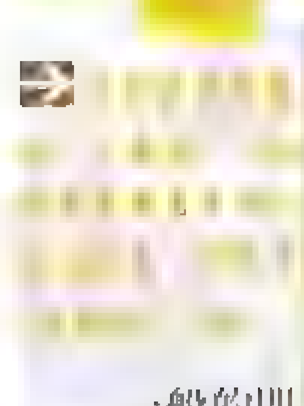
製作精細的過場動畫，遊戲內容忠於原著

、新仇舊恨產生出各種狀況做為故事的主軸。真命天子遊戲為忠於原著，將遊戲內容以即時策略的方式呈現，遊戲中的故事模式以兩個主角，分別是劉維、李上各五國，讓玩家體會真命天子故事的精彩度。而破關後更會依玩家的遊戲表現，給予[illegible]義之

君、或是比暴帝更壞的暴君評價。其中精彩的過程必須靠玩家調兵遣將，戰戰兢兢地治國平天下，才能當上萬民擁戴的真命天子。

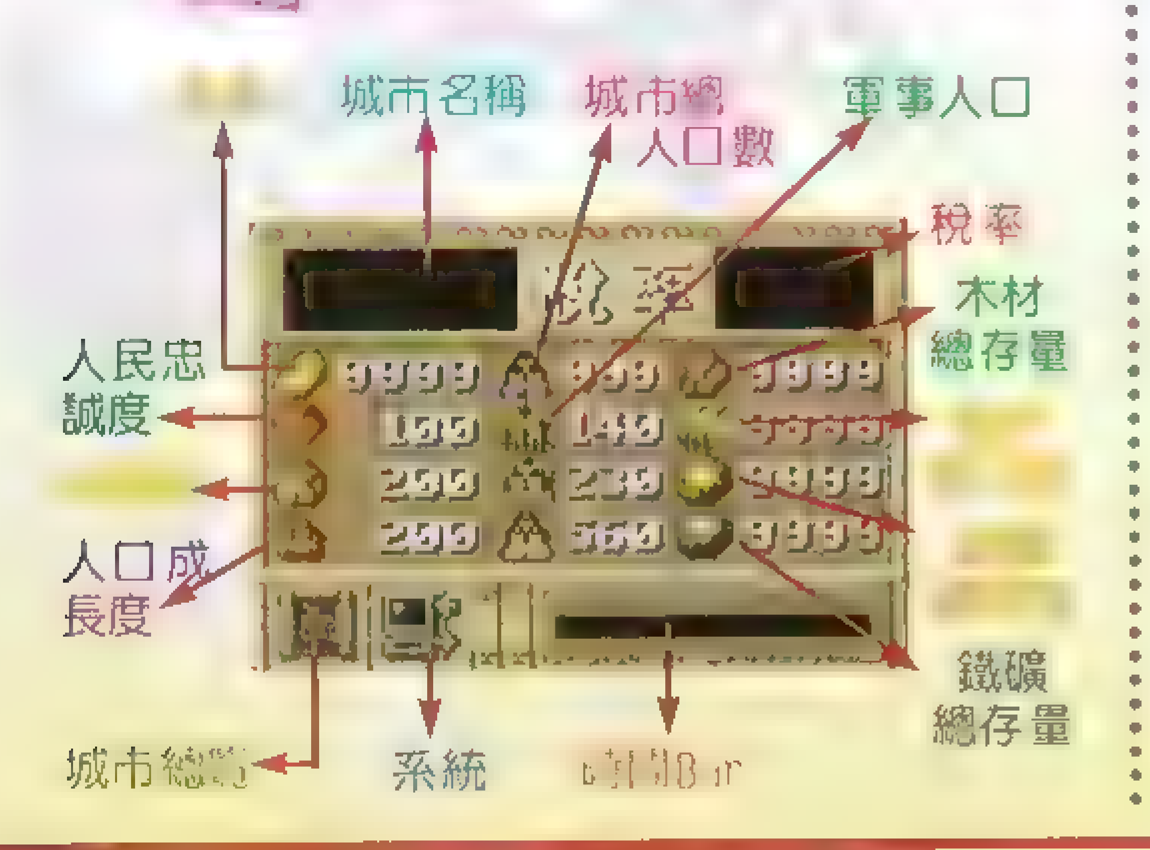
真命天子遊戲特色

真命值的採用



一般的即時戰略遊戲，千篇一律地只是比較誰的『　手快』，幾乎完全不考慮戰術與戰略上的運用，為了豐富遊戲的變化性，『真命天子』特別加入了『真命值』的設計。每個在遊戲中登場的武將都擁有一個『真命值』，此數值的高低將會影響到武將統御部隊的能力，『真命值』愈高，部隊的攻擊與防守能力愈強。數值的高低將完全取決於您進行遊戲的方式，假如您過度徵兵、作戰時破壞民宅或無故傷民，您的『真命值』將無可避免地受到嚴重下降，部隊的整體殺傷力亦會降低，將對您攻略遊戲造成莫大的阻礙。『真命值』的設計，除了增加遊戲的變化性之外，最重要的是：它完全符合中華文化『以德服人』的仁政思想。試想：一位不斷擾民的將領，如何成為一位愛民如子的人君？如此看來，此種將領所率領的部隊素質欠佳，可以說是十分合理的一種設計。

自動化生產系統

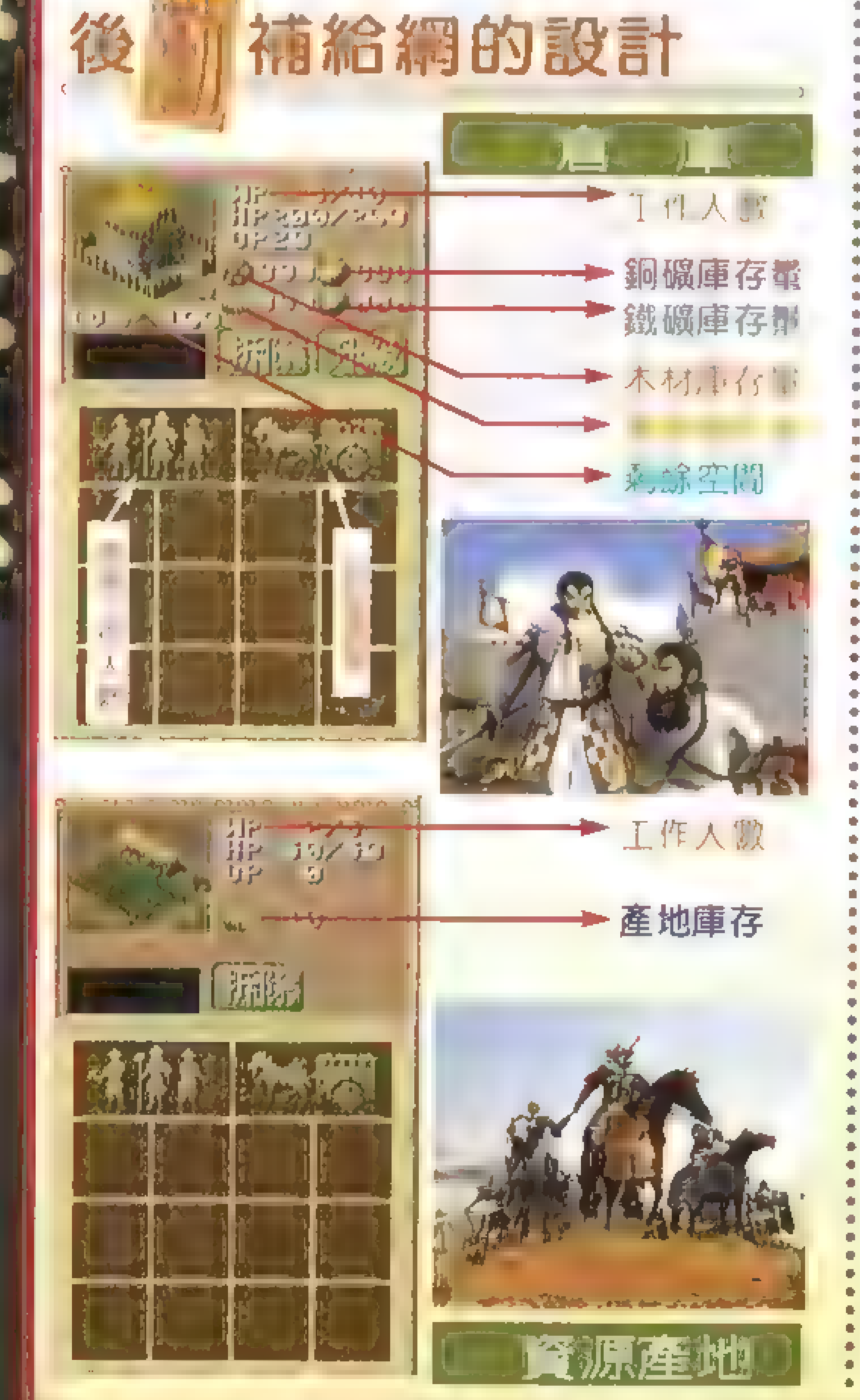


『真命天子』也有別於其他遊戲而獨創出自動生產系統，您只需建造木材場，就會有村民自動出來伐木，並將木頭搬回木柴場；建造農田就會有農夫自動幫您耕作並囤積糧食，且運補馬車將自動來回於產地與倉庫之間，將一切生產物資集中於城內的倉庫之中，一旦建築物受攻擊而著火，更會有救火隊主動出來滅火及維修隊出來修復，一切的流程都是村民自動自發，彷彿遊戲中每一個人都擁有智慧一般，您無須也不必去控制任何村民，貼心的設計省去繁雜的操作手續。且軍愛民、民敬軍，一致對外形成生命共同體的感覺。

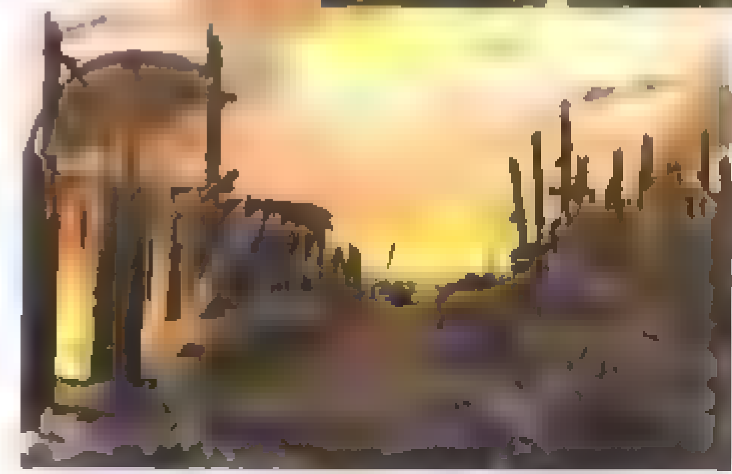
戰術自由度最高

遊戲中您可以同時經營幾個村落，或是專靠掠奪他國資源來增強自己的國力，戰鬥時可以進行各式伏擊，圍城，及攻城做戰，進行攻城戰時您也能研發出各式攻城器具如：攻城車及雲梯車供部隊攻城使用，如果攻城時守軍兵力強悍，讓您無法一舉攻破，您也可以將城池團團圍住，等敵人城內糧食耗盡，部隊叛變一樣可以將敵人給消滅掉，總之在真命天子遊戲之中，一切戰術都可隨玩家自由發揮無限想像的。

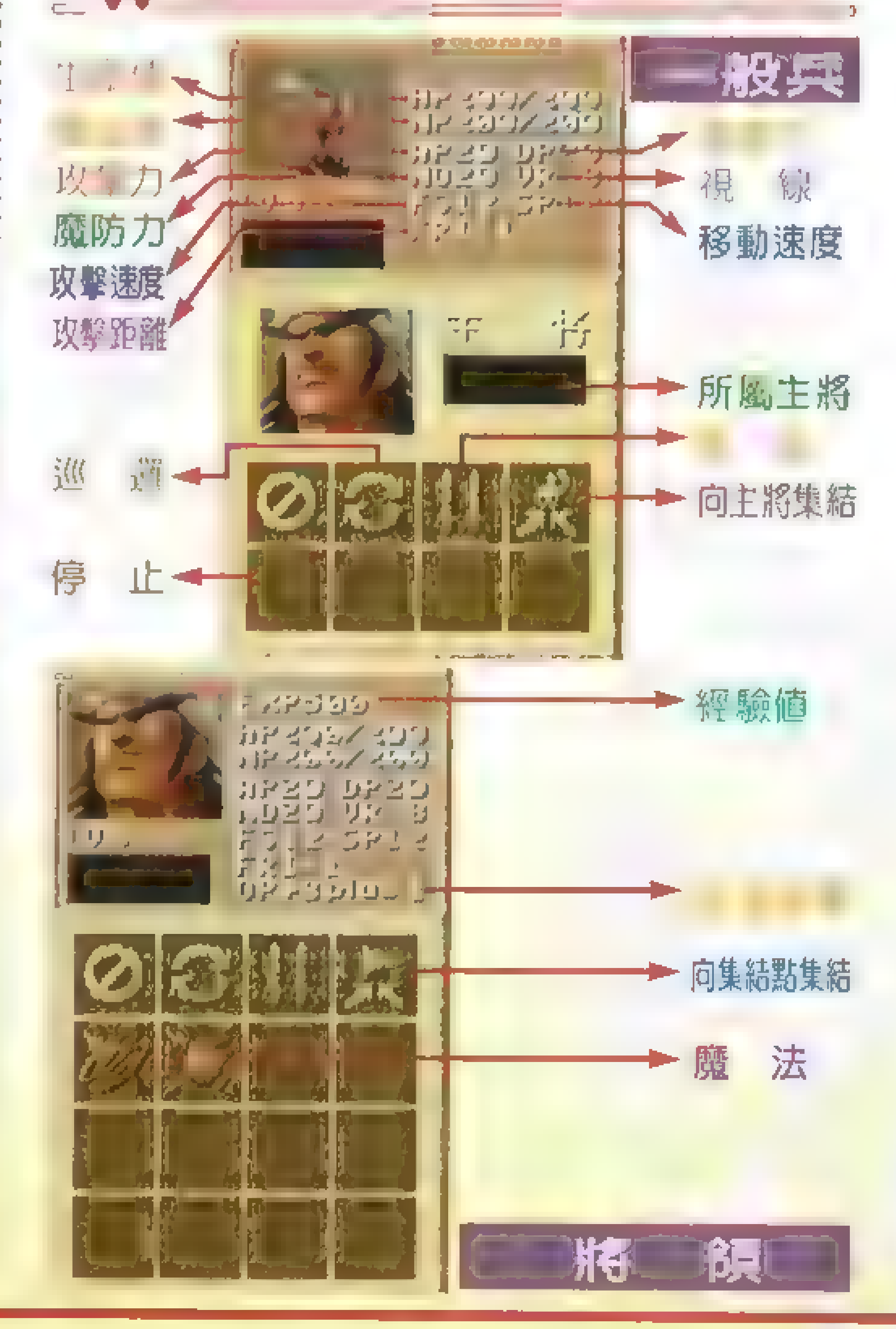
後勤補給網的設計



由於「真命天子」每個關卡的地圖面積都非常遼闊，因此後勤補給網的建立顯得特別重要，當您在遠征攻擊敵人之前，您必須建立補給線，也就是設置糧站與醫療站，當您的士兵飢餓或死亡瀕臨時，您可以將它們遣回糧站，待補充完體力或療傷完畢之後再度出陣迎敵。此一設計不但反映了戰場的實際狀況，更凸顯了戰術的靈活性。舉例來說，您可以從中切斷敵人的補給線（或直接攻擊糧站），將失去支援的敵人包圍；相反地，您也必須考慮運糧士兵的安全，適時地給予保護。這些設計，不正說明了戰爭的複雜性嗎？



60種以上登場武將及各式兵種



各國所擁有的武將都具有不同的致命魔法及獨特必殺技，如：白牡丹的河東獅吼、段維紀的人極八卦陣、姚冷的怨鬼召喚雨…等多達五種，其中每一種魔法的設計及皆以大畫面的連續動畫處理，加上獨特而貼切的各式音效，所以當部隊在戰場相攻擊時所展現的華麗畫面，真是夠震撼人心的…

五國所擁有的兵種屬性及用途皆不同，且都具有不同的屬性，如：移動緩慢力防禦力強的盾甲兵，可行火牛陣牛騎兵；黑旗軍中的標手只有遠程火力支援及弓箭兵所沒有的近身攻擊能力，專門用來對付馬匹快速部隊的長槍兵…等，且每一兵種都有其用途，在任何攻擊時都可發揮其效用，絕非跑龍套的過渡兵種。

看到這種景象，是否充滿了成就感？

登場人物介紹

所有登場人物皆以3D模組架設，再由2D美術雕琢而成，動作之細膩可以看出製作小組的用心，所展現出的氣勢當然也是與眾不同

封面大賞

上一期曾經大略地向大家介紹了「賭神2000」的龐大遊戲架構，本刊特別深入「賭神」總部博亞科技，探得了更詳細的第一手資料，以下就是記者對「賭神200」遊戲總監吳雲中所做的深入探訪

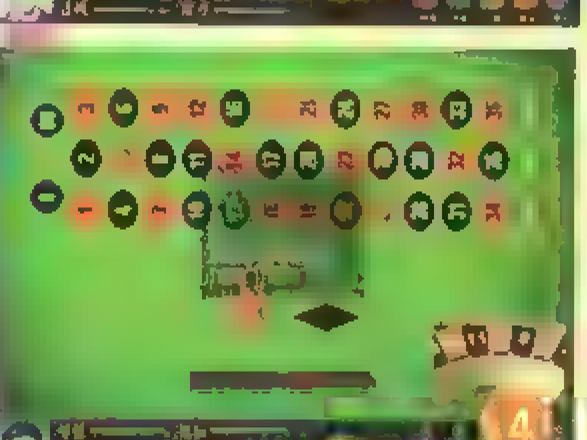
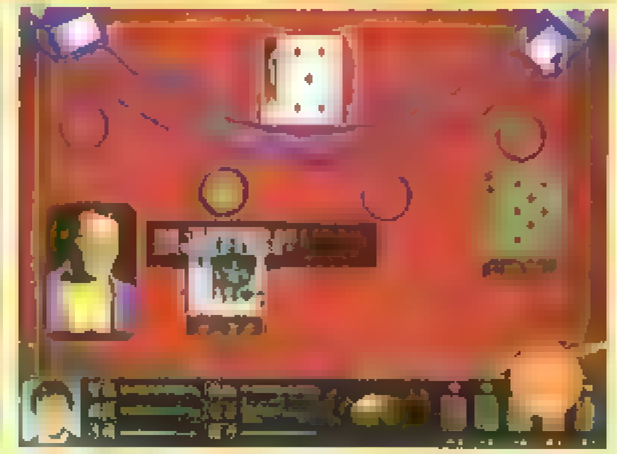
記者（以下簡稱「記」）：「賭神—至尊之戰」的獨特遊戲架構，去年初曾經在國內遊戲界造成了一股風潮，能不能說說當初製作「賭神—至尊之戰」的動機呢？

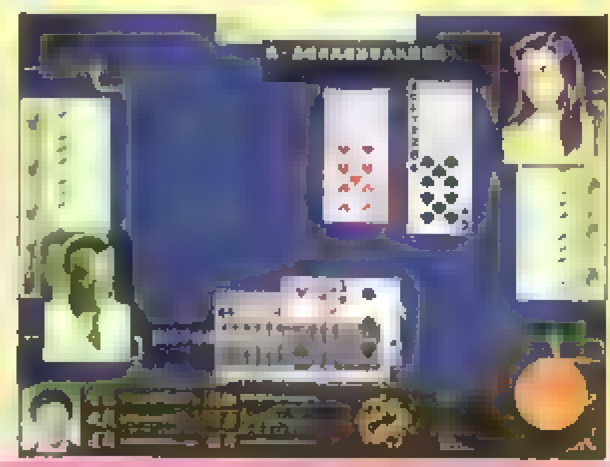
吳雲中（以下簡稱「吳」）：這可能得從國內的遊戲生態談起記得當時國內有不少博奕類型的遊戲，都或多或少地加入角色扮演的成分，可是幾乎所有的遊戲都是以單一博奕項目的方式進行，如麻將、大老二等等。另外一類國外製作的博奕遊戲，則大多數都是侷限於觀光賭場的遊戲項目，如輪盤、黑傑克等。當時我們覺得，如果能把這些五花八門的博奕項目，通通放在一個遊戲之中的話，應該會相當有趣而豐富，所以就做了一個大膽的嘗試，而「賭神—至尊之戰」就是這樣誕生的。

記：根據資料，「至尊之戰」裡面網羅了十五個各式各樣的博奕項目，那麼在「賭神2000」裡面有沒有做什麼更動呢？

吳：因為顧及國內有相當多的麻將遊戲愛好者，所以我們在「賭神2000」裡面特別加入了「麻將」這個遊戲項目，相信喜好方城之戰的朋友們應該會在遊戲中得到更多的滿足

記：加了麻將，好像就等於把目前所有同類型的遊戲都包括進來了嘛！這樣整個「賭神2000」的遊戲架構和之前的「至尊之戰」比起來，有些什麼改變嗎？



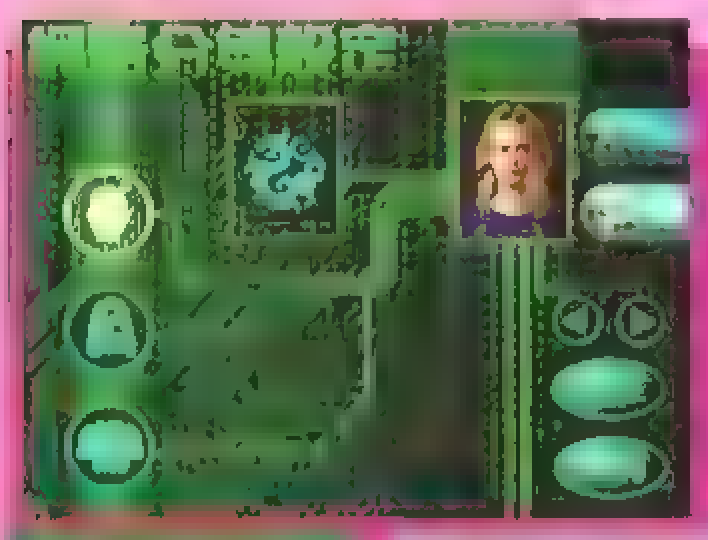
所有動作都整合在下方的面板上，並進一步規劃不同等級的賭場使用不同顏色的桌面，可說相當細心（圖中的遊戲項目依次為大滿貫、押寶、五俠龍、輪盤、撿紅點、黑傑克）

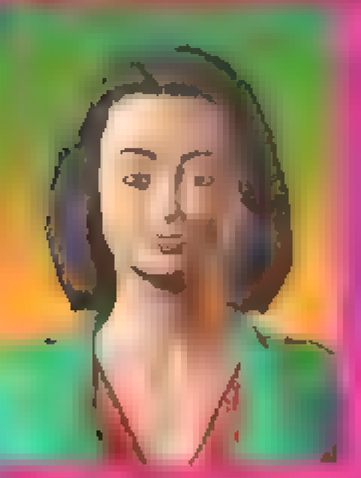
劇情畫面不僅交代情節，更注重氣氛的營造，像這些範例便讓人可以深刻感受到「精鬼」的悔恨、「精爵」的怒火或「精靈」的神通。

吳：呵呵，改變算是滿多的啦！除了整個遊戲中的架構有Win95平台之外，我們還針對遊戲的操作介面、整體的畫面表現做了全面的更新，另外最重要的改變應該是「賭神2000」將會是一個完全支援網際網路的遊戲吧！

記：啊，目前國內好像漸漸有人開始注意網際網路的遊戲了，能不能跟大家介紹一下「賭神2000」的網際網路架構呢？

吳：OK，我們為「賭神2000」所架設的「賭神網」在國內可以說是一個全新的嘗試。這個網路伺服器將和擁有超高骨幹頻寬的易迅網路公司合作。而我們也花了相當的時間將「賭神網」的伺服器資料庫架構完備，希望在網際網路上營造一個最真實的「賭神」遊戲世界。





當玩家第一次進入「賭神網」時，我們會先讓大家創造一個人物出來，這個人物的姓名及肖像，就會是往後他在「賭神網」上的識別身分。為了避免目前一些網際網路遊戲因為肖像選擇性太低導致重複率偏高的缺點，我們特別開發了一套「臉譜系統」，經由這個系統所創造的人物肖像，應該能讓上網人物長相差不多的問題完全解決。

記：「臉譜系統」？聽起來好像是警察在抓犯人時所用的相片資料庫哦？

吳：差不多是這個意思啦，我們將人物的3D肖像模組化之後，將人物的髮型、膚色、臉部特徵、人種及服裝造型等特色一一分離，然後讓玩者自由選擇搭配的方式，以目前的資料庫大概可以產生至少三、四千種變化，如果加上相異的搭配背景，那麼幾萬幅完全不同的「大頭照」應該是沒有問題的。

記：啊，這樣大家在選擇自己最喜歡的人像時，可要花上好一陣子囉。除此之外，剛才您提到營造「賭神網」的真實性上，有什麼特別的方式嗎？

吳：目前市面上的網際網路遊戲可能因為程式架構比較簡單的關係，大多數的遊戲並沒有將玩家的征戰資料完整地保存下來，這樣容易造成玩者對一個虛擬網際網路社會的疏離感。我們在規劃「賭神網」時，針對這個問題做過許多研究，最後決定做一個具有階級性的網際網路社會，在「至尊之戰」裡的一些等級制度也會在「賭神網」中出現。

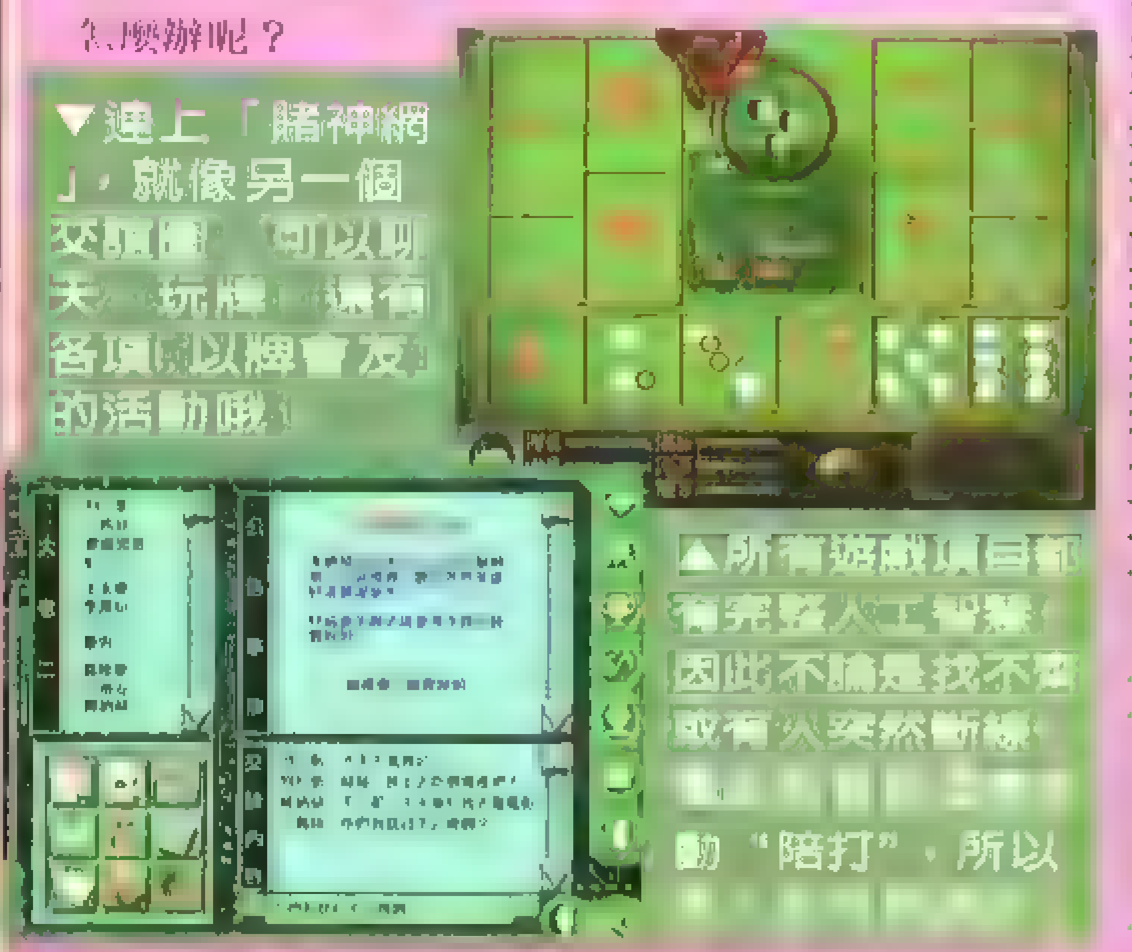
記：「階級制度」是不是像「九品中正制度」那樣呢？不同階級的玩家在網路上有什麼不一樣的

地方嗎？

吳：相信玩過博奕遊戲的人一定都知道，會玩的人玩得愈久，資金一定會累積愈多。這樣一來，如果你在網上經過一番努力，已經是一個「身價」千萬的人時，當然會對別人所開一底五十塊的麻將牌局沒有興趣，這時候若是有人可以開個一底一萬的牌局，你當然會選擇和他們玩，這就是會產生不同「等級」的差異。

我們在「賭神網」上規劃了十個不同的階級，這是一個相當完整的制度，所有的玩者第一次上來玩時，會領到十萬塊的虛擬籌碼，這時候大家的身分都是「賭徒」，如果技術好或是運氣好的話，經過一段時間可能籌碼已經累積了一、五十萬，網路伺服器會視這個玩者的資金總額調整他的等級晉升至上一級的「賭才」或上兩級的「賭將」。在升級之後，這個玩者以後便可以開比較大的賭局邀請別人加入。而應該只有真正的高手，才有機會爬到最高級的「賭皇」、「賭聖」或「賭尊」這個等級。

記：啊，這樣就比較容易有像電影情節一樣的「豪賭」出現囉！那麼如果運氣不好，一直輸錢的人怎麼辦呢？

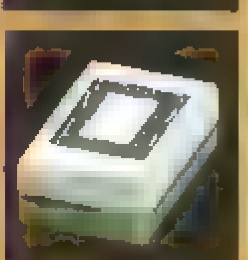

▼連上「賭神網」，就像另一個交誼廳，可以聊天、玩牌，還有各項以牌會友的活動哦！

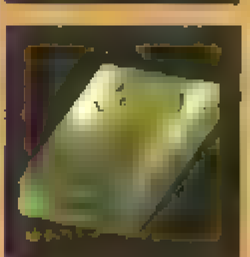
▲所有遊戲項目都有完整人工智慧，因此不論是找不到……或有人突然斷線……動“陪打”，所以……

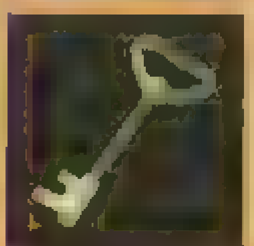
吳：呵呵，我們也有為賭運比較差的朋友做過一些設想啦！「賭神網」中有些設有莊家的CASINO賭局可以接受的下注額相當有彈性，當你真的背到一直輸錢，變成了「賭鬼」這個階級之後，還是有機會在這些下注下限很低的賭桌上找機會「翻本」的。當然，還有另外一個方法可以東山再起，就是重新註冊，將以往的所有紀錄來個一筆勾銷，這也是另外一種在網上「重新做人」的好方法吧，畢竟

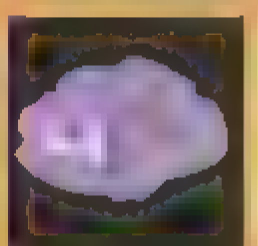
修鍊用秘笈，分為「寶典」、「秘術」、「王書」三大類，得書後，拿到「賭神之塔」修鍊，可大幅增進賭技，功效卓越。

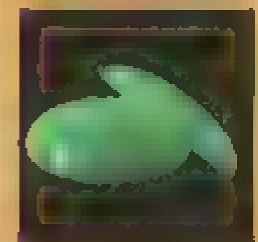
「賭倍券」，由「潤發基金會」印製，通行於各賭場。賭徒可用「賭倍」來突破下注上限，是賭桌上快速贏取大量現金的利器


「畢拾居」鑰匙，傳聞「畢拾老人」賭技高不可測，也有人不信真有其人，只是能得到這把鑰匙進入「畢拾居」一探究竟的人實在不多

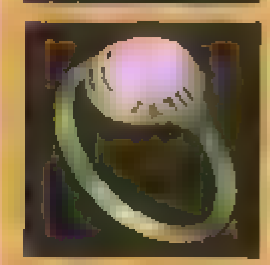

「天九閣」鑰匙，和「畢拾居」齊名的賭壇秘地，閣主「賭靈」的「開天眼」神技令眾賭徒趨之若鶩，不過有緣者亦不多。


「三奇齋」鑰匙，「方外三奇」平時聚集之地，後因一件賭壇恩怨而蒙上陰影，此事聽說和賭界異寶「賭命符石」有絕大的關聯


「紫玉膠」，主角為了醫治被人弄瞎的眼睛，必須求得此物，但「鬱客山莊」莊主鄭雲聖也需要它，究竟如何才能兩全其美？


「透視眼鏡」，「賭具反斗城」張老闆巧手製造的寶物，可以大幅增加透視能力，但也因為它，害得張老闆與兒子反目成仇…

「賭命符石」，前「珍瓏齋」李老掌櫃的傳世奇珍，又分為「賭魂」及「賭鬼」，當魂魄合一時，即可提昇持有者的賭技能力。


「天眼戒指」，亦是傳說級的寶物，出處已不可考，下落亦不得知，想獲得它應該需要相當的運氣和賭技。

「一品令」，賭界最高的地位象徵，在賭介質有「號令天下」的威勢，當然，獲得不易是可想而知的，至今也僅四人有此高超的實力。

這只是一個遊戲嘛！

另外我們也在「賭神網」的資料庫上建立了「排行榜」以及「名人堂」這兩個可供萬人景仰的告示板，「排行榜」會根據玩者每週的進帳不同而常常調整，而「名人堂」則是一個比較長期的排行標示，同時往後舉辦網路錦標賽的各屆冠軍也有機會將自己的玉照傳上網路來讓人家瞻仰。

記：這樣聽起來，「賭神2000」的網際網路系統的確相當複雜。另外聽說在網際網路的部分有個

「自動陪打系統」，能不能夠簡單介紹一下呢？

吳：目前有些網路競技遊戲因爲缺乏完善的人工智慧，所以當玩家上網有「三缺一」的情形時，大家只好苦苦地等待第四個牌友加入，而「賭神2000」的虛擬網路世界，因爲早就已經做好了完整的人工智慧系統，所以在玩家上網找對手打牌或是打麻將時，即使在不是四個人的狀況之下，一樣可以由電腦代替牌搭子，這樣不僅不會浪費大家的時間，也可以增進玩者尋找人同樂的機會。

有時候因爲某甲上網想要找個朋友一起玩，發現某乙已經在賭桌上和別人開戰了，某甲還可以用遊戲中的「[illegible]」功能呼叫某乙，這樣某乙就知道有朋友在交談室等他，可以和牌桌上的其他人告假先離開，同時某乙剩下的牌局也可以由電腦自動接管，所以不必擔心玩到一半會發生讓大家掃興的問題。

記：這倒真是一個很貼心的虛擬網路世界，再來談談「賭神2000」的其他部分吧！

全新的美術表現風格

吳：我們往後的遊戲風格都會傾向於以3D pre-Render的流程來製作，而對於「賭神2000」中也會用這種方式來做美術風格。[illegible]遊戲的美術風格，除了剛才提過的3D人物構圖模組之外，遊戲畫面中也出現了大量插圖作品是先以3D軟體製作模型、打光、設定動作後，再由美術人員手工精修的，這樣可以讓遊戲中出現的所有畫面都有比較好的美感效果。

除此之外，因爲「賭神2000」使用的是[illegible]

色高彩繪圖引擎，所以畫面表現相當華麗，在許多遊戲介面、賭桌上的光影、以及遊戲場景上，相信大家都可以明顯地看出來這種畫面比256色色盤優秀的地方，另外由於這次的美術風格經過比較多次的反覆研究，所以整個遊戲的畫面還有相當地高。

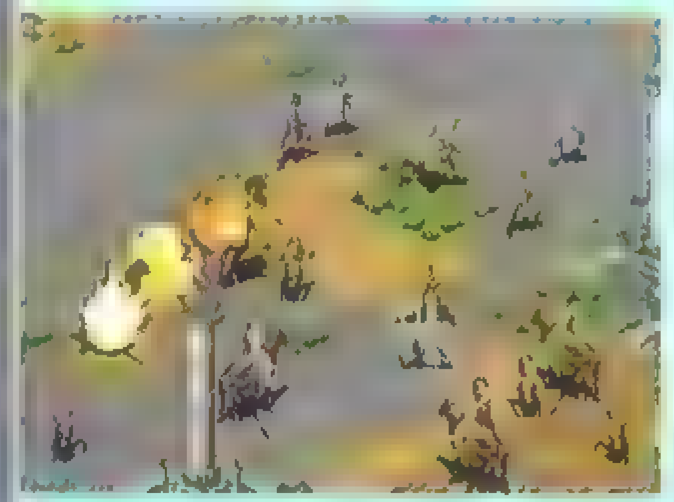
記：先用3D軟體製作畫面，再將這些畫面修成像手繪的感覺，這樣會不會多花許多時間呢？

吳：當然，這樣可能比直接用電腦手繪稿多了一個步驟，但是因爲這個遊戲走的是比較寫實的風格，先用3D軟體製作的人體動作及光影，再加工作成插畫的方式，可以比較抓得到準確的構圖。看過這些插圖後，相信大家應該也會認爲「賭神2000」和時下許多遊戲「卡通式」的插圖有相當多不一樣的地方。

記：的確，「賭神2000」插圖給人的感覺，和目前的國內遊戲是有滿多不同的地方。最後請教一下，遊戲預計什麼時候會和大家見面呢？

吳：我們現在正在對網際網路的部分做最後的測試，如果沒有其他意外的話（笑），「賭神2000」應該可以在九月底左右上市吧！我們爲遊戲製作了一個網頁，網址是www.neto.net/log2000.htm，有興趣的朋友們可以來參觀參觀，這樣大家可以對「賭神2000」的龐大遊戲世界有更多的了解。

記：謝謝您接受我們的訪問，希望以後看到更多有這樣完整設定的好遊戲。



▲毀滅性的一擊！

▲話別說得太滿！

水滸傳 綠林草莽實戰錄

旗艦級的大型戰鬥場景
重量級的人氣綠林好漢
—走進「水滸傳」的武俠世界

帶領著九紋龍史進攻入山寨，痛扁搞怪的少華山三匪；與豹子頭林沖、花和尚魯智深一起大鬧白虎節堂，讓大壞蛋高俅和他那好色沒路用的乾兒子抱頭鼠竄……。俠情、正義的改編劇本與豪邁、驚人的武功招式，有讓人恨得咬牙切齒的頭號壞蛋、也有令人一掬同情之淚的落難英雄，這就是水滸傳！

能夠做出自己心裡所夢想的那種遊戲，是最美好的事，而遊戲程式師恰好就是可以讓這種夢想成真的人。在與許多程式師的訪談過程中，知道這些特異的程式族群心中都很有自己的理想與夢想，但是遊戲製作的過程中，變數實在多得令人措手不及，如果不能兵來將擋，那麼很容易就會在遊戲界潮來潮往的人海中消失。大家都知道，"遊戲"是一種娛樂生活的東西，它提供我們極高想像的空間與難以言喻的快感，但我們這些悠遊於遊戲世界的"酷"遊戲人，在玩遊戲的同時，是否想過那些在幕後一筆一畫賣力的刻場景及一指一按努力寫程式的人呢？但知道一個遊戲的背後是多少個日日夜夜、焚膏繼晷的工作日子嗎？

就這次採訪，我想，只要曾經參與過遊戲製作過程的人，都不能輕易忘記這段雜陳著酸甜苦辣的"不了情"，就像「水滸傳」的遊戲製作小組一般，在一年前的[illegible]月[illegible]日，水滸傳這個遊戲開始了它整個製作過程，它歷經了劇情架構的重建與

▲驚天動地的[illegible]突擊！

人一搭的變遷，最後終於要在今年的9月問世，想知道這些直到的英雄好漢們究竟會帶給你什麼震撼的故事嗎？就讓我來告訴你

遊戲方式說明

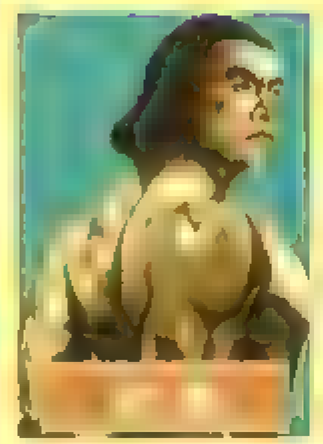
『水滸傳』是屬於RSLG類型的遊戲，舉凡角色扮演的人物成長、招式學習、人物對答、武器防具屬性的提升等因素都有，還加上了條件式過關、回合制戰鬥與大量的地形、人員戰略運用。遊戲是使用640*480的顯示模式，戰鬥時則採取全3D動畫的戰鬥畫面，敵我雙方每個人物都有數種範圍不一的招式，如何練出這些招式和組合出威力強大的超強技，將是最有樂趣的地方。

劇情與人物

『水滸傳』這個遊戲是改編自施耐庵原著水滸傳的第二回「王進攜母夜走延安府」，到大約第十九回的「梁山水寨大併火」，也就是說遊戲將交代幾名好漢為何被逼上梁山的過程，直至梁山聚義為止。其中有許多知名的橋段，如花和尚大鬧桃花村、豹子頭誤入白虎堂、林沖棒打洪教頭、及時雨義釋晁天王等，很可惜的是，我們熟知的武松、李逵、花榮、母夜叉等人都是在後面幾回出現，所以遊戲裡並不會看見這些人。玩者你所扮演的角色，

是那第一百零"九"條好漢，也就是本來不屬於水滸傳說裡的人，你就像金庸群俠傳的那個沒名氣卻又好管不少事的江湖小蝦米，在每個人的故事中插一腳，最後帶領大家完成聚義梁山的大業。遊戲共有三道關卡，直線劇情分有十六段，全都是照原著走；而支線劇情則有十四段，玩者可以選擇走A或B路線，將會有得到寶物、武器或得到新招式的機會，但這些卻不會影響主要劇情的進行，除了主角，估計最多有17人加入隊伍，有些戰役還會依劇情限定某些人可以或不能參加，所以如何在每一場戰役中依個人屬性練就其招式，又如何在其他戰鬥場次運用他們的招式，都是很重要的，如果當上場的伙伴一直很弱，那麼以後的仗要怎麼打下去呢？

水滸英雄的故事就此展開…



少華山三賊救斛斗
史家村一夜風雲變

盤據少華山多年的三匪頭欲洗劫史家村，不料卻栽在史進手中，完全討不了好…

重義氣的史進收留了兄弟情堅的少華山三匪，與主角一起大碗喝酒大塊吃肉，可此時接到密報的官兵正在接近中，大戰即將展開，他們能夠逃過這一劫嗎？

二龍寨白日鼠稱王
搗鼠窩青面獸發威

白日鼠躲到二龍山向金眼虎鄧龍求救，主角一眼就瞧出兩人狼狽為奸，根本不是好東西！果然，楊志丟掉的生辰綱就在這兒

原為將門之後卻淪為保鏢的青面獸惹了一肚子的"捕鼠氣"，主角們要如何為他找回公道

眾好漢痛懲惡官吏
高太尉暫施緩兵計

嘿！大鬧軍機重地白虎節堂，真是過癮！主角一行打得高俅官兵群落荒而逃，但高俅那奸人會善罷干休嗎？ 氣極敗壞的高俅又會使出什麼花招來報復這羞辱呢？天羅地網已經撒下，就等魚兒上鉤！

眾英雄趕赴死亡約
乾鳥頭火燒草料場

上當了！洪教頭勾結那個挾著狗尾巴逃走的陸謙和高衙內跟前的嘍囉乾鳥頭富安，一伙全擁了上來…果然是個死亡的約會…

就在草料場上，將那些背信忘義的小人一網打盡吧！

千古幽局一旦開 天罡地煞出泉臺

遇洪而開，三十六天罡七十二地煞衝破亙古封印朝人間生靈而來，宋朝社稷將因洪太尉的一時好奇而大亂！

這一百單八個魔君星宿將如何因緣際會同歸梁山水泊，鬧動乾坤、顛覆朝野呢？而你，又在其中扮演什麼樣的關鍵角色呢？

林沖

花和尚趁酒舞禪杖 豹子頭誤入白虎堂

眾人一路來到東京，藉著酒興，魯智深禪杖一橫，大剌剌的舞了起來，不但獲得大伙喝采，還吸引了豹子頭林沖的注意…

花花太歲高衙內覬覦東京八十萬禁軍總教頭林沖之妻，高俅這奸人竟聯合陸謙陷害林沖於白虎節堂，主角要如何幫林沖渡過難關？

何濤算計青面獸 宋江義釋豹子頭

民不與官鬥，何濤這個官心裡打的是什麼主意呢？他要楊志保的鏢，更要他的命！但，天底下哪有這麼稱當的事？

號稱及時雨的押司宋江認出主角一行中有不少朝廷通緝的要犯，他故作不知漂亮的放走了大家，果然是條漢子！可是主角的江湖路將會越來越難走了…

王教頭私走延安府 九紋龍大鬧史家村

曾得罪高太尉的王進為免遭受報復而攜老母夜逃延安府，途中遭襲為主角所救，主角打發了官兵，並與王進母子一同來到史家莊。

九紋龍史進是個好強少年，對來客並無好感，但終究拜服在主角的身手及義氣下，尊禁軍教頭王進為師並與主角結為義兄弟，但自此收留欽犯的史家，也將大難臨頭了…

楊志押送金銀擔 吳用智取生辰綱

一條妙計壞了英雄的一生！精研六韜三略的智多星吳用與晁蓋一行人使出最簡單的下迷藥方法就騙過了自認聰明的楊志。

悔恨交加的楊志，該向誰哭訴？又有何臉面對江東父老？主角可不能袖手旁觀！

小霸王醉入銷金帳 花和尚大鬧桃花村

桃花嬌紅，猶如新娘羞顏，可惜劉太公的女兒並不想嫁給強"娶"豪奪的小霸王周通，大戰方歇的主角一行人正好閒閒湊上這場村野鬧劇。

這下子可不得了，嬌滴滴的新嫁娘竟變成了個胖大和尚，就讓魯智深用禪杖和拳頭教周通如何當個新郎吧！

陸謙

林教頭落難滄州道 魯智深大鬧野豬林

最親的朋友就是最可怕的敵人。林沖多年好友陸謙出賣了他，害林沖丟了性命跑了老婆，主角該如何識破陸之詭計呢？

殺氣！瀰漫整個野豬林，眾人凝神備戰。陸謙！哪裏逃！

梁山泊十面埋伏 聚義廳一決雌雄

什麼？一群身經百戰的沙場老將竟會落入一個的手無三兩力的窮書生手裡？量小難容人的落第秀才王倫能夠在梁山泊糾眾嘯集，公然打家劫舍，可不是隻軟腳蝦！

林冲首先發難！主角們要打得秀才進棺材！

晁蓋

東溪村眾鬼聚門 晁家莊群雄聚義

白日鼠招出東溪村晁蓋才是奪生辰綱的主謀，一番轉折，主角不但沒取晁蓋首級，還跟智多星、入雲龍、赤髮鬼交上了朋友，這是怎麼一回事？

就在同時，不懷好意的何濤大軍已向晁家莊靠近了，惡戰即將展開！

聚義廳英雄排座次
梁山寨威名震宋室

刀起刀落，滾下人頭！王倫終於永遠說拜拜囉！主角能夠當上梁山泊上的第一大頭目，帶領眾英雄共舉大業嗎？

誠摯邀請玩者您來扮演這位不求富貴不求榮，護國保民情義重的綠林男兒！

阮氏兄弟水寨火拼
眾家好漢梁山落草

平生不修善果，只愛殺人放火…大批官兵果然中了埋伏，何濤也賠上了老命一條。

接著該何去何從？大鬧朝野、鼎沸南北的好漢們此時突然想起了一個安身立命的好地方…

柴進門招天下客
林沖棒打洪教頭

握有宋太祖所賜之誓書鐵券，並以義氣好客名聞天下的柴進收留了主角等眾好漢，但好景不常，半路殺出個程咬金…

不識時務的洪教頭竟找上林沖單挑，還莫明其妙結下了樑子，主角該如何擺平這個愛找碴的傢伙？

美髯公智穩插翅虎
眾英豪潛逃雙兒洼

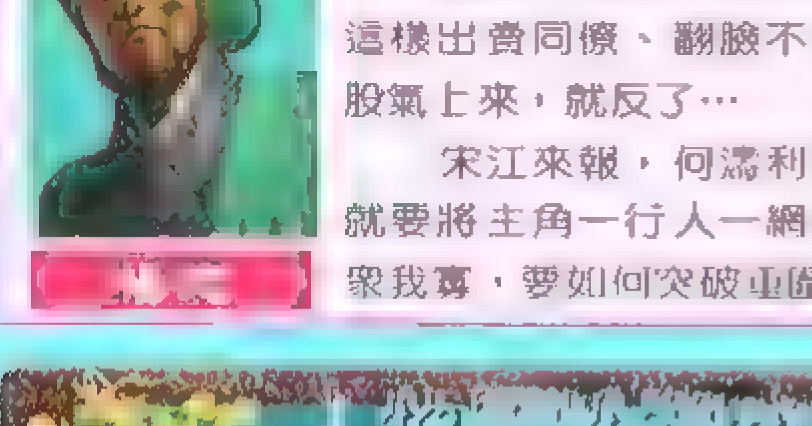
一搭一唱，美髯公朱全與插翅虎雷橫輕鬆由何濤手中放走主角一行人，雖然是從後門溜的，但卻溜得漂亮！

邊打邊跑，眾好漢來到了阮家兄弟的地盤，運用水澤地形的優勢發動奇襲，能讓主角一行人成功擺脫官兵的糾纏嗎？

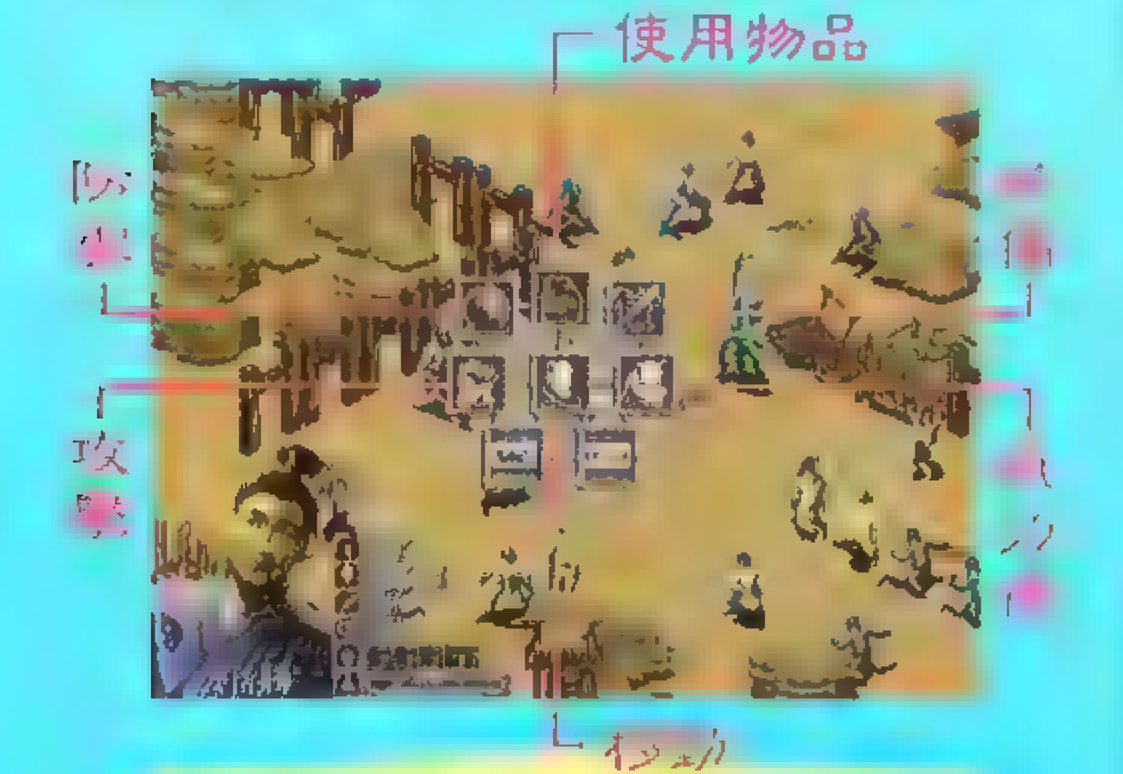
楊志絕地大反攻
何濤抱頭做鼠竄

楊志不相信同朝為官何濤會這樣出賣同僚、翻臉不認人，一股氣上來，就反了…

宋江來報，何濤利慾熏心，就要將主角一行人一網打盡，敵眾我寡，要如何突破重圍？

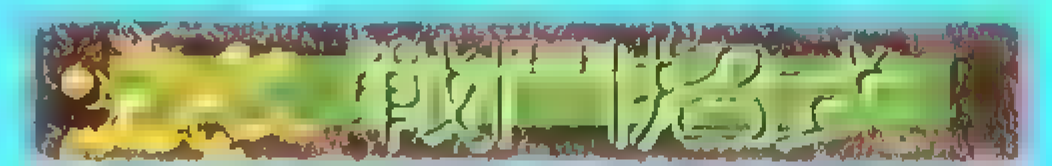


目前是設定主角的姓名可以由玩者自行決定，包括姓名及那時代的好漢都該有的綽號，但在遊戲發行時，還會再改變做法，也許照原案讓玩者自由決定，也許會爲玩者取好一個名字。其他的屬性值分有可見的生命値、氣力、攻擊、防禦、狀況、經驗值等，還有看不到卻很重要的【等級】、【攻擊】、【防禦】、【命中】、【敏捷】、【必殺】、【移動力】、【武器】、【防具】等等，其中的【氣力值】，意義是單位在使用必殺技時會消耗一個數值；當氣的存量不足時，某些必殺技將無法使用；而【經驗值】的計算，則是在打倒敵人時，可以得到經驗點數；當經驗點每到100時，該單位上升一個等級，經驗值的計算並非固定數值；當等級低的單位打倒等級高的單位時，得到的經驗值會比較多；而等級高的單位打倒等級低的單位時，得到的經驗值較少。在【武器】方面，水滸傳中每位角色都有其擅長之武術及慣用之武器，玩家必須依照每位角色所使用之武器種類來加以裝備才行，例如使棒法的林沖你必須裝備棍棒給他，他才能夠發揮其本領，如果你硬要給林沖裝備一把劍，他反而會不知該如何戰鬥了；也就是說在這個遊戲之中，每一個角色所能裝備的武器種類是固定的，和原著一模一樣。



人物動作選單

▲哼！小小技法豈能難倒眾好漢？



在最初的戰鬥中是使用最普通的攻擊，之後隨著戰鬥後經驗值增加與等級的上昇，可以學到不同

深入報導

主角的大型攻擊

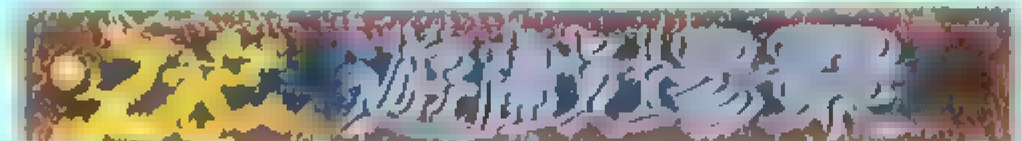
的招式，每個人都有幾種不同的技法，以不同的裝束、手持武器與特殊的招式表現出來，
越練得多，招式威力越驚人，除了近身技法可以施展，遊戲中還會出現其他各種遊戲沒有的由中心向外，32道光束、自畫面中的大招式有扇型、迴旋型、冰風暴型、五雷閃電型，還有甜甜圈火焰型，不同角色除了有驚魄的一大攻擊，還可能使對方有中毒或昏迷的現象發生，厲害吧！這可是左手做動畫、右手寫企劃的遊戲企劃曾保忠先生的傑作呢！遊戲是純以中國武俠的角度來設計，所以沒有魔法，完全以真槍實棍上場

敵人AI

這個遊戲中的敵人是很聰明的，他們會找地形做掩蔽，會使用打帶跑戰術，也會自動追擊特定的目標。敵人還會執行特殊行動模式，在不同的過關條件下追擊這場戰役的特定目標，有時候是主角、有時候是老弱婦孺或戰鬥力較弱的人，他們還會原地警戒，即敵移動至我方行動範圍內會主動攻擊，還會原地守衛。

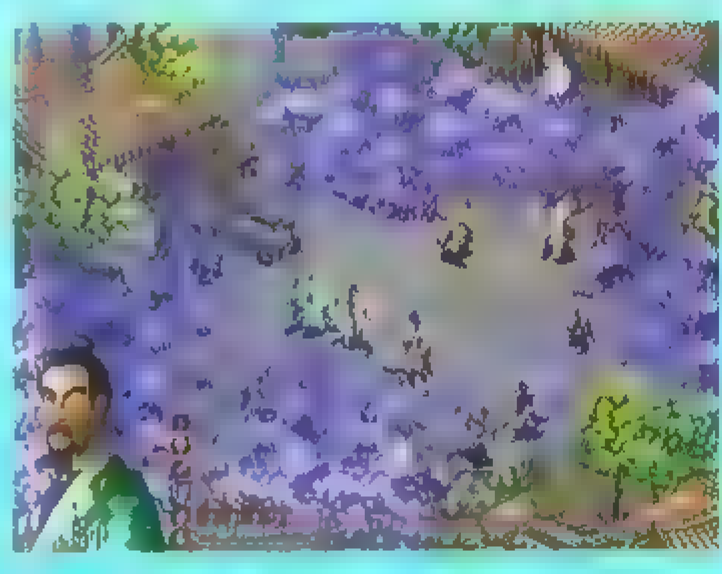
另外，敵人身上若有補血物品，則在生命力降至3/1以下時自動使用；若有補氣物品，也會在氣力降至無法使用任何技的情況時使用。記住！『水滸傳』中的敵人可不是呆呆的讓你們打的哦！

遊戲並沒有設計起伏的地勢及地形破壞的功能，但卻有"地形掩蔽"的設定，敵人可以利用草叢、樑柱等地物擋住我方的攻擊，同樣這也是我方在施展招式之外可以利用的戰略特點，也許我們可以



遊戲設定

躲在某個石獅子之後，喘口氣、補個生命值，再移動出來和敵人戰鬥。遊戲中的場景都是由一手負責場景的陳碧珠小姐繪製，她是智冠的資深美工，除了本身對中國風味的景色很有研究，自己還到過中國大陸拍攝一些廟宇、建築的照片，此次她也為遊戲中室內外的場景做了細部的刻畫，並嘗試以不同的手法表現。遊戲中還有一些特殊的物品，在此併介紹，除了可尋找數種兵法，增加學習招式的能力，還有各種靈丹妙藥，至於前幾次軟世報導文章所說的透脈香，是可以增加五種屬性10點四回合的好東西，而人肉包子則是回復氣力的必須品，還可以把從壞人身上搶來的東西典賣，變成自己的戰備經費，有趣吧？



▲此戰關係著豹子頭林沖的命運～

網羅著林沖入獄，妻離家散的林沖，不但失去東京八十萬禁軍教頭的職人職位，更失去了對社會人心的信賴，奸佞的陷害、好友的背叛，悲憤的林沖發出了令人為之一慟的怒吼。

等，敵方有背友忘義的陸

等人

出招人物：林沖

招式名稱：家破人亡

世事如棋
地　　點：晁家莊
阮小七、劉唐及雜客

快，主角一行人路見不平，相助到底
箭手

南加州遊戲公司訪問之行 1

WESTWOOD

記者．文章：莊振宇
（Email：cchuang@andrew.cmu.edu.；webmaster@soft-world.com）
Reporting, Article Allen Cheng-Yu Chuang
資料整理：莊瀚宇
Assistant ：Ali Han-Yu Chuang

Special Thanks：Stratosphere Hotel of Las Vegas, Arron Cohen, Chris Rubyor,all the great telents in Westwood Studios.

Special Curse ：The car service shop somewhere on the way to Las Vegas that ripped us off for charging $175 USD to replace our flat tire.

前言

一年前，筆者曾來過洛杉磯，訪問了許多遊戲公司；不過由於電腦遊戲科技日新月異，在這一段時間內，又有許多科技及許多新產品紛紛出現，因此筆者特地再一次地回到美國南加州，再度往眾遊戲公司窺視這些尚在設計的遊戲，並且為各位玩家們帶來第一手的資料。

本次報導雖然說由筆者一人獨自撰寫，但是採訪本身卻是得到了許多人的幫助才得以完成的。首先，筆者要感謝住在聖地牙哥（San Diego）的Ray Liang及其一家人對於本次訪問進行熱情的接待，並且提供筆者前往拉斯維加斯（Las Vegas）的交通工具。

接著智冠科技美國分公司的王維志（William Wong）不辭辛勞地為筆者在洛杉磯地區張羅各項與訪問有關的事務。王先生最近結了婚，跟他老婆簡直是天作之合，在此先恭喜一番了！

最後筆者要感謝住於羅蘭崗（Rowland Height）一帶的陽光電腦（Sunlit Computer）的老闆李林信（Sean Li）以及其店內眾多熱情的員工們。這一次筆者在洛杉磯的行程不至於露宿街頭，還要多虧了信哥大力相助。信哥！幫我們多賣一些軟體世界雜誌吧！

資料的整理則要感謝莊瀚宇，在訪問過後，總是有千頭萬緒的資料要整理。以這次訪問為例，筆者一共帶回來了一千多頁的遊戲設計資料、一百七十多分鐘的遊戲公司訪問錄影帶、五十多卷三十六張的底片、以及各家公司的遊戲畫面圖檔光碟，這一些資料疊在一起，光是量就會嚇死人了；若不是多虧了莊瀚宇（Ali Chuang）的整理，恐怕這一篇稿還要等到一個月之後才能跟大家見面。

一篇報導，光靠記者一人是不能夠將其表現得盡善盡美的；一篇好的報導，幕後一定有著許多人幫忙合作，才能夠誕生出來。筆者特此在此介紹這些幕後人員，除了要讓大家瞭解他們在這次的報導中盡了心力，最重要的是，呵呵！下次筆者要再一次進行訪問時，能夠再得到他們的幫忙。

這次的訪問行動，筆者將會再次以遊記式的方法撰寫，除了在介紹遊戲公司及遊戲之餘，順便還提提筆者在南加州訪問其間所發生有趣的事

▼本刊在美國也佔有相當的市場，專賣店裡面鋪滿了本刊的雜誌

▲筆者訪問時剛好是「風雲」推出的時候，遊戲受歡迎的程度連美國都受到的影響

情。希望除了能夠與讀者們分享一些美國的風土人情之外，還能夠讓讀者們能夠以很輕鬆的心情閱讀專訪文章—

拉斯維加斯之旅

筆者一早，就從紐約飛到南加州的聖地牙哥(San Diego)。聖地牙哥是位於洛杉磯南方約兩個小時車程的一個大城市，它就位於美國與墨西哥的國界旁邊。本次筆者選擇飛往聖地牙哥，而不是洛杉磯的最主要原因，就是大部分的遊戲公司都位於洛杉磯以及聖地牙哥中間的爾灣（Irvine），而早上若要從洛杉磯開到爾灣一定會大塞車，因此，聖地牙哥看來是一個比較好的選擇。

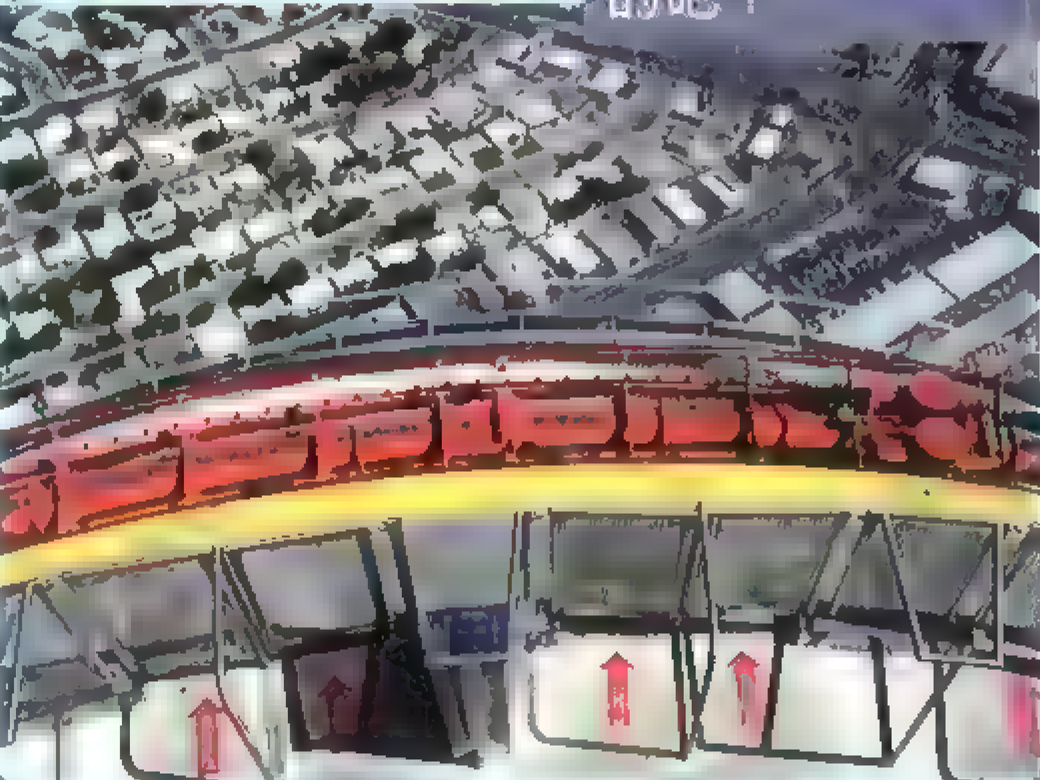
筆者到了聖地牙哥之後，受到了Ray Liang一家人的熱情接待，然後一行人隨即開車前往拉斯維加斯（Las Vegas）美國人的遊樂場，準備進行第一個訪問：Westwood Studios。

從聖地牙哥開到拉斯維加斯一路上都是沙漠，一共要開約七個小時的車程才能到達。不幸的是，筆者一行開到一半時，車子居然爆了胎！由於那是沙漠中間，根本沒什麼人經過，筆者一行只好來到了一間小型的汽車修理店，隨便讓他漫天開價。換一個輪子要收我們6000塊臺幣，簡直就是坑人！

筆者這次在拉斯維加斯所住的旅館是Stratosphere旅館，這一間旅館有全拉斯維加斯最高的塔，在塔的上面還有雲霄飛車以及自由落體的遊戲；當然，筆者更不能夠錯過位於希萊登飯店的新Star Trek Experience樂園。在這裡面，玩家們將可以有機會被傳送到未來，並且在企業號裡面進行一趟不尋常的旅程。Star Trek Experience相當地逼真，筆者真的是親身體驗到了被傳送的感覺。

◀筆者所下塌的Stratosphere旅館

▼在高處鳥瞰Las Vegas全景



▼在頂樓也有一個雲霄飛車，恐怕是全世界最高的吧！

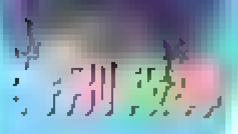
整個晚上筆者都在拉斯維加斯的賭場中到處遊逛。當然，筆者也不會錯過前往知名的凱薩皇宮等地方。值得一提的是，拉斯維加斯吃東西很便宜，因此筆者一行就在晚上享受了一頓大餐。

賭城是一個相當有趣的地方，既使還沒有成年的人，在這邊也能夠享受到許多不同的遊戲、表演、以及觀光點。雖然說玩家們不能夠參觀Westwood Studios，但是筆者仍然建議有機會一定要賭城來玩玩。（現在可能不是最好的時機，因為臺幣兌美金實在是掉得很慘）

訪問Westwood Studios

久違了，Westwood Studios！這是筆者踏入Westwood Studios所在地的第一個感想，記得去年四月筆者也曾經來這裡進行訪問。除了Westwood Studios外表看起來沒什麼改變之外，連它旁邊那一間難吃的中國餐點專賣店也還沒倒閉，依然佇立在那邊。

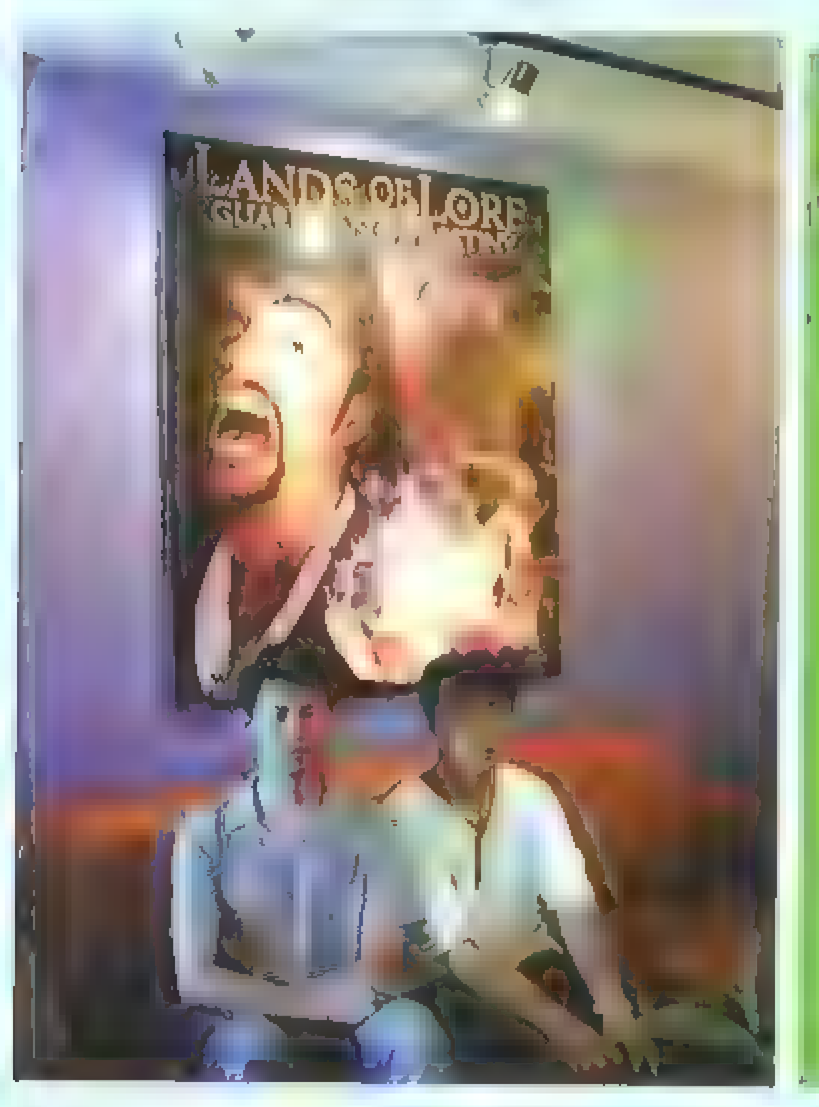
Westwood Studios所在的建築，原本是美國國防部的一個研究中心，在他們搬走後，



Westwood就將其買下；也因如此，整個Westwood Studios的辦公室在搬進來時，就已經有了完整的電腦網路系統。目前Westwood Studios已經有了超過140個員工，因此，所有的辦公室空間都已經被填滿了。

當筆者進入Westoood Studios的大廳時，看到了坐在門口的接線小姐。當筆者表明我是軟體世界的記者之後，筆者得到了未能預期的反應：「喔！原來你就是那個一天要打十幾個電話來的軟體世界的人啊！」

其實，這也不能夠怪筆者，因為這一些遊戲公司的人員都不會安份地坐在自己的辦公桌上，而喜歡三不五時地跑出去遊蕩；因此筆者通常都要打十幾個電話，才能夠找到筆者要找的人。要不然，筆者才不愛整天打電話咧！電話費又貴，又要讓接線生罵。



而來接應的是Westwood Studios公關部經理Arron Cohen，而去年接待筆者的Keith Leverson則已經掉到別的部門了。由於筆者訪問的這一段期間正是GenCon的舉辦日期，因此整個Westwood Studios裡面大部份的人員都不在，去參加GenCon去了。

玩家們也許不知道GenCon是什麼？這是一個年一度的RPG展覽會，許多的RPG玩家都會齊聚一堂。當然，生產紙牌的公司、製作遊戲的公司都會在場展示他們最新的產品。

「不過，算你幸運！」Arron Cohen表示：「看在我們與貴刊合作已久的面子上，我們特地將所有重要的遊戲製作人都留下來，不准他們去參加GenCon。這些製作人之中有許多是忠實的RPG迷，因此他們現在正在恨你呢！」

首先，Arron Cohen先帶筆者去參觀了Westwood Studios內部。雖然說去年筆者已經參觀過了，但是由於Westwood Studios又進行了許多改建，因此筆者決定再次參觀。

首先筆者來到了Westwood Studios的員工休閒室，這是個員工在勞累之餘時可前來偷懶的一個地方，裡面有許多的飲料販賣機，但是筆者發現價錢都很貴，簡直就是搶錢！由於筆者參觀的時候，正好是GenCon舉辦期間，因此休閒室中沒什麼人。

▲Westwood Studios的休閒室，擺設相當特別吧！

接著筆者參觀了Westwood Studios著名的軟體測試部門（Quality Assurance Dept），在這裡面，有許多各種不同的電腦供十幾個測試人員工作；這一些人員都是找出遊戲中臭蟲的專家，確保玩家在拿到遊戲的時候不會遇到問題。

由於市面上玩家可能會用到各種不同的硬體來執行遊戲，因此在測試部門裡面有著上千種各種不同的電腦硬體，而這一些人員的工作就是將他們一樣一樣地裝在電腦上，並且重新執行遊戲，只要找

到不相容的硬體，程式人員就會更改程式碼，確保遊戲能夠在所有的硬體上面執行。

測試人員另一個主要的工作，就是要更改遊戲的難度及平衡度。以動員終極令為例，測試人員必須要精確地調整每一個武器的強度，這樣才能確定遊戲會在最公平的模式下進行。為了達成這個目的，這些人員每天必須要進行四、五十場的多人連線遊戲，只要他們認為那一個單位太弱了，就會增強該單位的火力；相反的，若一個單位太強了，便會降低它的強度，直到遊戲完全平衡為止。玩家也許會羨慕這一些人的工作就是整天打遊戲，但是筆者可以告訴各位，一天打四、五十場遊戲是一件相當無聊的事。

當筆者參觀時，測試人員正在進行沙丘魔堡2000的除蟲工作。據表示，當時沙丘魔堡2000只剩下約100個臭蟲要修理，因此已經快要可以推出了。當筆者正對於100個臭蟲的數目感到驚奇不已的時候，測試人員才告訴筆者，遊戲剛設計好的時候，都會有約五、六千個臭蟲，因此100已經算是小數目了。筆者不禁要佩服美國人設計遊戲的精神以及細膩度。

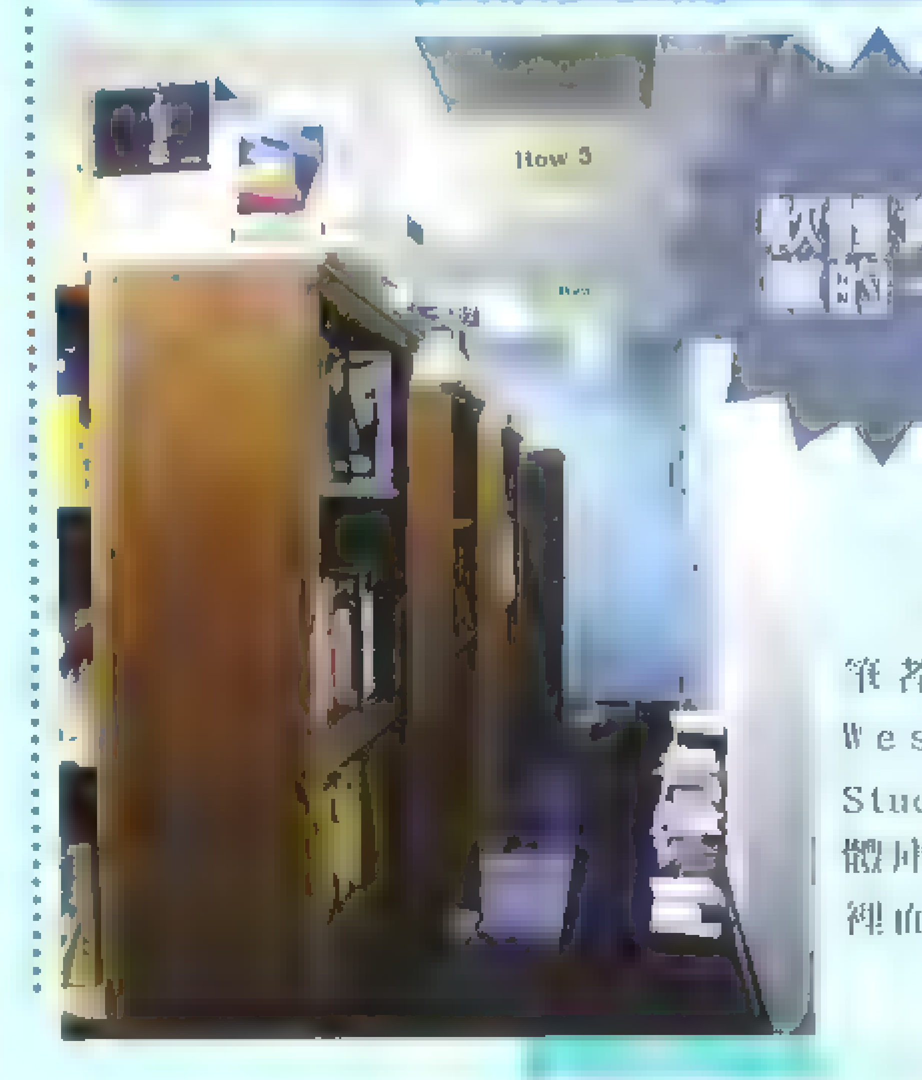
網路投影工作站

筆者接著再次參觀了Westwood Studios有名的Render Farm（網路投影工作站）。玩家們也許不知道Render Farm是什麼，筆者再次地解釋一下：在繪製3D動畫時，需要用到相當強大的計算能力；一般來說，一張Westwood Studios的3D動畫在Pentium 400的電腦上面要約15秒才能夠完成，一段五分鐘的動畫，以每秒30張圖的速度播放時，一臺電腦繪製時約要37.5小時才能完成，實在是相當浪費時間。

由於好的3D動畫軟體都支援網路分工繪製，若將工作分配到網路上面的每一臺電腦，這樣一來，速度就可以快很多。Westwood Studios的Render Farm擁有150臺雙CPU的Pentium II 400的電腦，並全部連線在一起，因此以上所說的5分鐘動畫，只要7.5分鐘就可以完成了！這樣一來，美工人員在設計一段動畫後，可以在7.5分鐘後就可以看到成品，如果有不好的地方便可以馬上修改，而不必等37.5小時。

去年筆者參觀時，這一些Render Farm的電腦是雙Pentium 166的電腦，沒想到現在馬上就已經升級到最快的電腦了，真是令人驚嘆

軟體倉庫



接著，筆者來到了Westwood Studios的軟體庫。在這裡面，收藏

著遊戲界中所有遊戲公司所推出過的各種遊戲。『知己知彼，百戰百勝。』Arron Cohen表示：『身在像遊戲界這樣的高科技行業中，瞭解對手的產品是相當重要的一件事情；這個軟體庫就好像圖書館一樣，Westwood的員工隨時可以到這邊來借一套遊戲出去參考，以瞭解該遊戲的特色來做為參考。』

攝影棚

▲[illegible]

最令筆者感到興奮的，就是實際參觀Westwood Studios的攝影棚。玩家都知道，所有的Westwood Studios遊戲都有許多過場電影，而這一些電影都是在Westwood Studios私有的攝影棚所拍攝的。

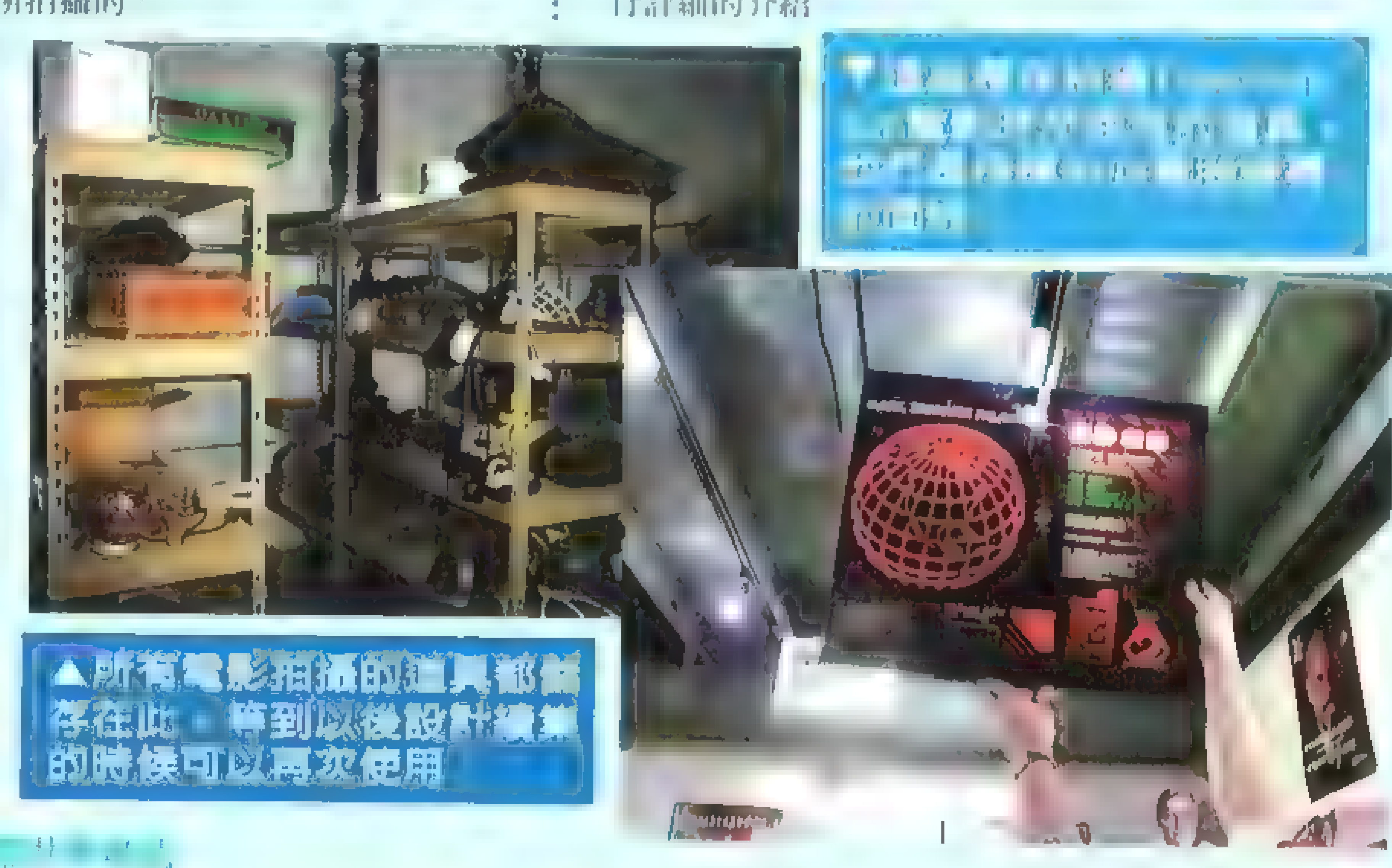
在攝影棚的旁邊有一個大型的木工廠，遊戲中電影所有的道具以及前景的擺設都是在這邊一一製造出來；也就是說，Westwood Studios的電影拍攝小組成員裡面包括了專業的木匠，可以設計出任何的道具。

▲左邊是Keith Leverson，右邊則是Arron Cohen

攝影棚本身是一個相當大的藍幕攝影棚，約有兩層樓高。除了各種燈光、攝影機之外，在一旁也有整套的數位剪接系統，可以在拍攝的時候馬上進行影像的調整。筆者記得大半年來訪問的時候，這個攝影棚的背景是綠色的，現在卻被漆成藍色的。據表示，Tiberian Sun裡面的Tiberian礦是綠色的，會與背景產生衝突，因此他們才將背景換成藍色。

▼在遊戲中電影裡面的道具都是在這[illegible]畫面所製造出來的

在參觀攝影棚後，筆者一行便前往數個不同的辦公室，實地看看幾個Westwood Studios即將推出的遊戲，包括動員終極令二代之Tiberian Sun，以及黑暗王座三代等遊戲。筆者將會在以下幾頁為各位進行詳細的介紹。

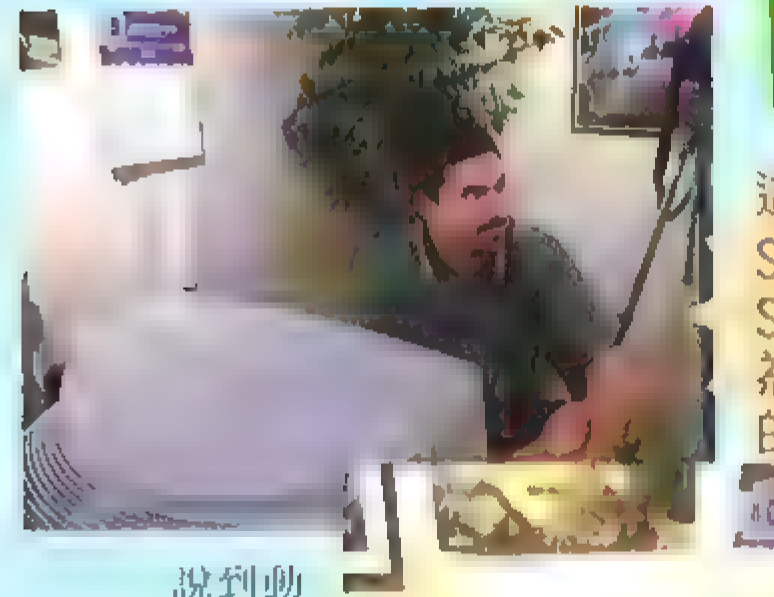


▲所有電影拍攝的道具都儲存在此，等到以後設計續集的時候可以再次使用

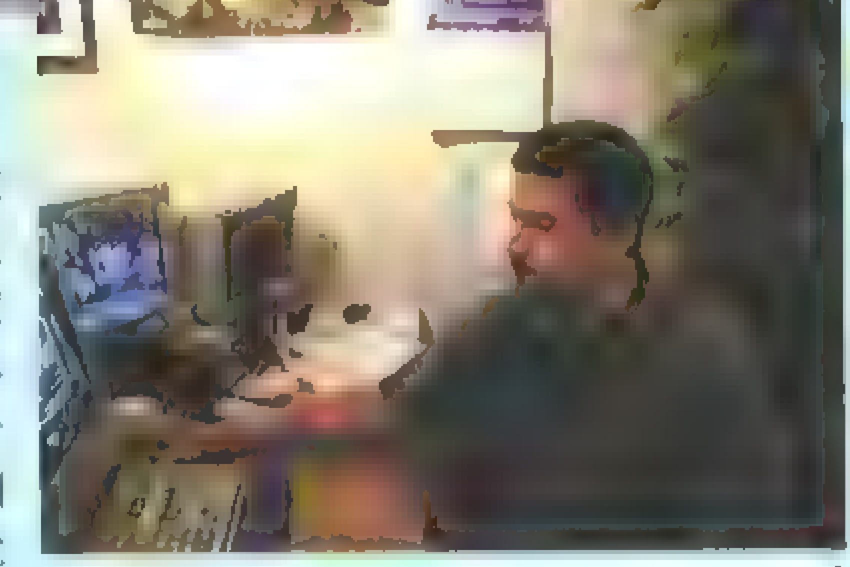
▼[illegible]

動員終極令二代 特別報導

Tiberian Sun



這是Tiberian Sun的製作人Ben Stojsavljevic為筆者展示遊戲的情形。

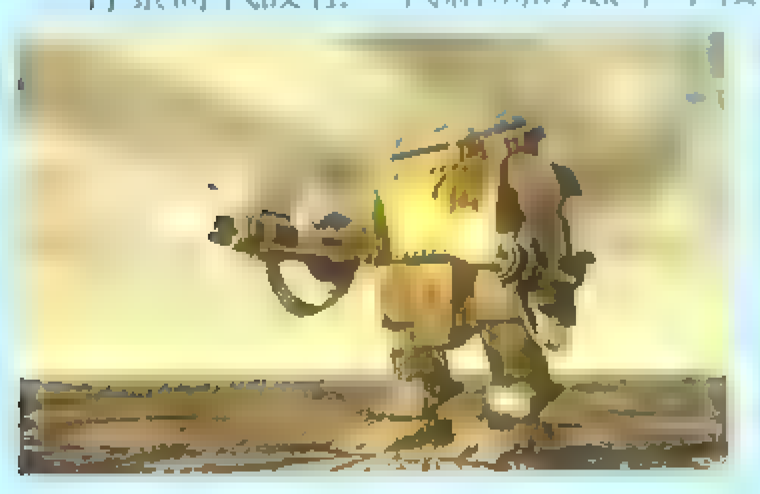


說到動員終極令，臺灣的玩家可以說是沒有不知道的。當三年前剛推出一代時，整個遊戲市場就陷入了一陣即時戰鬥遊戲的風潮；當「紅色警戒」推出後，更是將即時戰鬥遊戲帶到了最高峰。

動員終極令之所以會出名，除了是因為它是由即時戰鬥遊戲之父Westsood所設計的之外（最早的即時戰鬥遊戲是Westwood的沙丘魔堡），最重要的就是遊戲精采的劇情。在動員終極令中，玩家可以享受到GDI以及NOD雙方的戰爭過程情節，而遊戲中的每個人物在幻劇上也表現得相[illegible]；最受到玩家們歡迎的人物，當然就是NOD的[illegible]了吧！

往後製作的計畫

在一代的結局中，NOD的首領kane消失了；但是，玩家們都知道，壞人們總是長命百歲的。因此，在動員終極令二代：Tiberian Sun中，遊戲的背景時代設在一代結局的數十年後。當然，kane也會在遊戲出現，至於他為什麼[illegible]不死，筆者則是不得而知了。



『我們從1996年初就開始設計Tiberian Sun了。』遊戲製作人Rade Stojsavljevic表示：『但是動員終極令推出三部曲的計畫，則是在1993就開始了；當我們在設計第一個動員終極令之前，我們就計畫要將整個故事以三部曲的方式推出（加上紅色警戒，共是四套產品）。

當剛開始設計時，遊戲小組只有三個人，後來當遊戲計畫擴大的時候，設計人員也隨之增加，到現在已經有25個設計人員在Tiberian Sun的設計小組之中。

永不休止的對立

在遊戲的故事方面，玩家們都知道，紅色警戒的故事是整個遊戲的開始。遊戲中提到了聯軍與蘇聯之戰，然後演變到NOD的崛起；接著，動員終極令一代交代了GDI以及NOD之戰。在動員終極令之中，雙方的指揮官都擁有了EVA技術，讓他們能夠從千里之外操作整個戰局。這兩個故事都發生在21世紀的後期。

在Tiberian Sun中，遊戲的時代轉變到了21世紀。這是一個與現在全然不同的世界。在這一個時代中，GDI以及NOD雙方都擁有著相當先進的戰爭科技；在戰鬥方面，戰場的背景也從非洲以及歐洲擴展到了全世界。

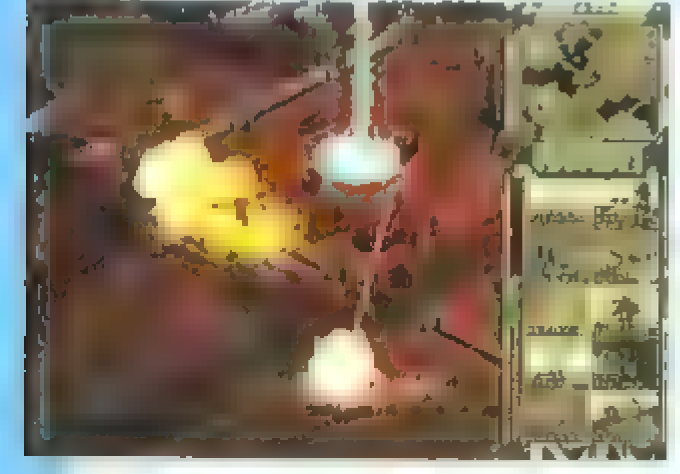
資源與[illegible]的改變

在動員終極令中有名的Tiberian礦也會在二代中出現。而且在二代中的遊戲依然也只有Tiberian礦這一種資源，而不像StarCraft 那樣有礦石以及瓦斯兩種。雖然遊戲只有一種資源，在二代中的Tiberian礦卻多了好幾種，藉增加遊戲的趣味性。

在二代中，Tiberian礦雖然是大家爭相採收的目標，但是也是大家懼怕的東西；新種的Tiberian分為兩種：藍色及綠色礦石。綠色的礦石對生物有害，只要碰到了就會殺死任何生物，而藍色的礦石則相當不穩定，隨時會產生爆炸。無論是那一種顏色的Tiberian礦，都會以很快的速度向四周蔓延。當Tiberian一直長到了玩家

的基地之中時，綠礦會殺死玩家的步兵，藍礦則會摧毀玩家的單位及建築物。

也因爲如此，牆的建造在二代中比起一代要有意義。在一代中，基地的牆只不過是用來抵擋敵人的進攻而已；但是在二代中，由於Tiberian礦石會一直向外擴散，因此玩家必須要在基地的週圍建下一道牆，才能夠防止Tiberian礦侵入基地，破壞己方的單位以及建築物。



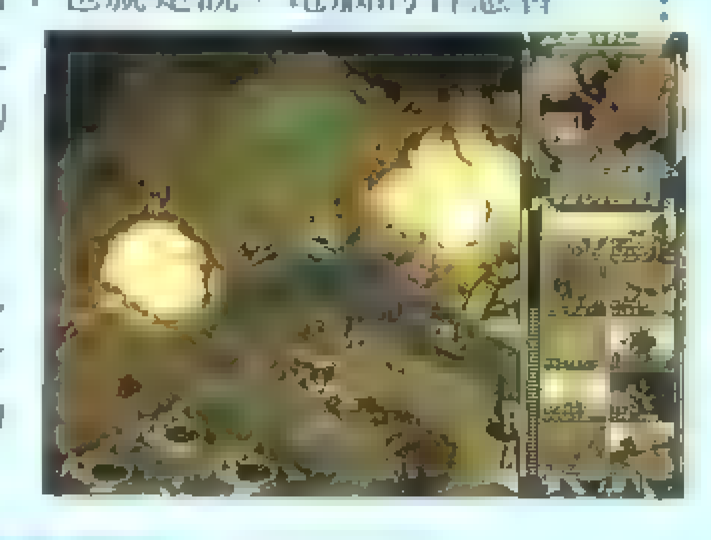
在遊戲中，牆也分爲爲許多種。舉例來說，玩家可以在基地的門口建造一個活動閘門，當己方單位要通過時，門就會自動打開；但是，如果敵方的單位接近時，門便會自動關上。

對於Tiberian礦石快速蔓延的問題，GDI以及NOD都有相對應的方法。使用GDI的玩家可以建造一種特別的武器，它會噴出一種有毒的氣體，將所有的Tiberian都殺死；至於NOD的方法就比較邪惡，NOD的武器也會噴出一種氣體，將所有的Tiberian礦石全部變成液體並收集起來；等到擁有了足夠的Tiberian液體之後，這些液體就會被裝入一個飛彈，並且射到敵方的基地。這樣一來，Tiberian礦石就會在敵人的基地之中到處蔓延、破壞。

會不斷進化的人工智慧

在遊戲的人工智慧方面，Tiberian Sun採用了一種全新的進化程式設計程序，來設計遊戲的AI。除了遊戲設計師本身會輸入一些預定的攻擊及防守程序之外，電腦也將會自行思考，並且創造出新的方法來與玩家交戰。

人工智慧的運作方法是這樣的：電腦會依照本身擁有的軍力以及玩家擁有的軍力進行比較，並且創造出許多攻擊程序；接著，電腦會進行模擬，並且將不好的程序刪除，最後留下來的程序一定是最有效的方式。反之，當玩家老是使用一種攻擊方法時，電腦便會演變出十幾種抵擋的戰略；也就是說，電腦的智慧會一直進化，而且是特別依照玩家的玩法而進化的，因此，玩家唯有不斷地改變自己的戰略，才不會被電腦看穿你的技倆。



新3D技術的引擎

動員終極令二代的遊戲引擎使用的是3D畫點（Voxel TEchenology）技術，而不是前幾代的2D技術。Westwood Studios之所以改用3D引擎，是因爲遊戲中有許多特色要運用3D才能夠表現出來。

首先，在二代中有許多的夜間任務。二代的夜間任務可不是只是將畫面變暗而已，玩家也將無法看見整個畫面上的敵方單位。在這時候，玩家便需要借重己方所用的照明設備，當光照到的範圍內，敵人才會出現在畫面上；既然如此，遊戲有著相當複雜的光影效果呈現在畫面上。如果遊戲的引擎使用的是2D的話，那麼將沒有辦法表現出光照到一個單位上面並且產生影子投射的效果。

筆者在Westwood Studios看到二代的夜間任務的實地示範時，深深受到了吸引。整個戰場看起來就好像電影一般，基地中有著許多的探照燈四處照射，天空的飛機也使用燈光企圖尋找地面上的敵人。整體效果相當地驚人。

在二代中，所有的地形都具有在遊戲進行中即時改變高度的特性，這也就是另一個遊戲非使用3D引擎不可的原因。當地面受到炸彈或者是武器攻擊時，地上會凹一大塊；相對的，在遊戲中也會有些單位可以改變地形的高度。也就是說，在動員終極令二代中，遊戲的地形也成爲了決勝的一個條件。

除了飛行的單位之外，遊戲中每一個單位無論是在攻擊或是移動上，都受到不同地形的影響而有不同的效果。在泥地上面所有的單位的移動速度就會減低；在冰上，單位的靈活度就會大打折扣。最有趣的就是，在一些結冰的湖泊上，如果冰承受太大的重量，就會裂開；這時如果有其它的單位走過同一個地方時，冰就會破裂，而那一些單位就會掉入湖中。也就是說，如果玩家受到敵人在後面追趕時，只要引他們走過結冰的湖，若玩家的單位將冰弄裂，當敵人追來時，就會掉入河中。

所謂的3D地形也代表著遊戲中的單位可以同時在兩個不同的層次。例如橋上及橋下都可以同時占有單位。當敵人在橋上的時候，玩家便可以從下面將橋炸掉，同時摧毀敵人在橋上的單位。當然，在其它的情況中，玩家也可以將橋炸掉，切斷敵人的通路。不過，在遊戲中雙方都擁有工程建築單位，因此切斷的橋將可以重建。

動員終極令二代雖然使用的是3D引擎，但是遊戲中的視角卻是固定的。這樣一來，遊戲不但能夠顯示出

3D帶來的種種光影效果，在背景上也由於不用考慮到玩家會改變視角，而能夠以更細膩的方式繪製。

至於遊戲引擎爲什麼要以點而不是多邊形來繪製遊戲中的單位呢？原因相當簡單。多邊形所繪的物件，每次只要一移動，就要重新計算所有多邊形的大小、角度、以及位置，是一項相當佔用CPU計算力的科技；由於即時戰鬥遊戲的特點就是畫面上隨時都會有許多的單位同時出現，因此若運用多邊形繪圖，勢必無法達到顯示大量單位的目的。

CARRY ALL

Voxel Techenology使用的概念是運用3D的點來構出一個物體，就好像一張圖片是由許多2D的點構成是一樣的道理。Voxel在繪製出來後，在記憶體中的儲存形態就變成與2D的圖像(Bitmap/sprite)沒有差別，占用的CPU資源也就少了許多，於是畫面上能夠出現的單位數量也就大大增加了；再說，Voxel可以畫出多邊形所不能繪製的弧線以及精密的點，因此，遊戲的單位使用Voxel繪製，將會產生較好的效果。

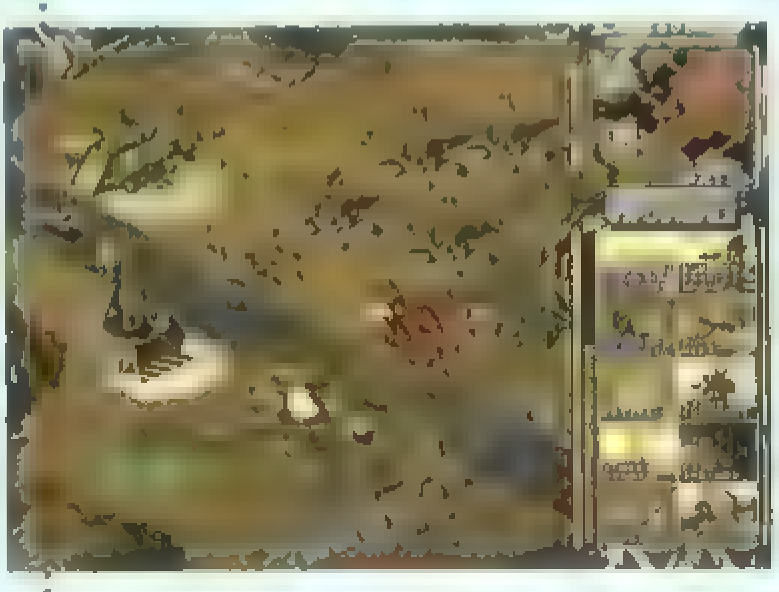
總之，Tiberian Sun使用Voxel Techenology的3D技術，讓擁有速度較慢電腦的玩家也能夠享受這一套遊戲。玩家只要用P 133的電腦，而且不需3D加速卡，就可以執行遊戲。當然，如果玩家擁有更好的配備，遊戲的效果當然也會進步。

單位能力的進化

在筆者問及動員終極令二代中將會有多少可以使用的單位時，遊戲的製作人說道：『我們在設計了許多即時戰鬥遊戲之後，經驗告訴我們，玩家們並不想要花上許多時間來熟悉遊戲中大量的單位。對於設計的角度來說，如果遊戲中有一百多種單位的話，單位與單位之間的差別將會很小，而且在遊戲的平衡度上也相當難調整。因此我們認爲，設計許多許多的遊戲單位，還不如將單位的數量減少，然後在每一個單位上面下功夫。』

整個遊戲來看，玩家可以使用的單位將會約有三、四十種，但是在單人的模式中，有時候也會出現只在一個任務中才出現的特別單位讓玩家使用。因此，在單位之間的差異上，我們設計得相當周到。

在每個單位的強度設計上，Westwood Studios也下了相當的功夫。遊戲中每個單位都會有一種特別的能力，但是無論是那一種單位，敵方也一定有一種武器能夠予以牽制。設計小組的人員表示，在同一個陣營中的武器，互相搭配使用也會產生意想不到的效果。由於遊戲中單位與單位之間有各種不同的組合，因此玩家在玩遊戲時，將可以實驗不同的單位之間搭配使用所產生的效果。



『每一代的動員終極令中，我們都會加入新的武器。』Tiberian Sun的製作人表示：『當然，我們並不會將所有前幾代中的武器加入新的遊戲之中，如果我們加入了舊的單位，遊戲的故事就會滯留不前而無法發展；再說，玩家們買新的遊戲也不是爲了要再一次操作一些舊的單位。』

新穎的建築概念

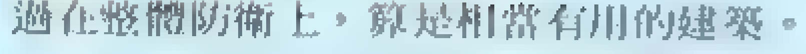
在建築方面，Tiberian Sun使用的是組合式的建築方式，這是在即時戰鬥遊戲中比較少見的。以GDI爲例，玩家可以建造基本的GDI發電廠，在建築完成之後，玩家將會看到發電廠上面會有兩個空位，玩家可以在這兩個空位上面再加裝兩個發電機，不必建造新的發電廠就可以增加供電量。

另一個例子就是，GDI的玩家可以在基地牆上建造一個瞭望臺，而在瞭望臺上面玩家可以加裝三種不同的武器，這三種武器分別是專門用來對付步兵的火神砲（Vulcan Cannon）、用來摧毀大型單位的火箭榴彈發射器（Rocket Propelled Grenade Launcher）、以及地對空飛彈發射器

(Surface to Air Missile Launchers)。

另外，GDI陣營在以往的幾個遊戲之中都擁有雷達站（Com Center），可以讓他們擁有監看整個戰場的能力。在二代中，GDI的玩家仍然可以使用雷達站，但是除了基本的功能之外，還有另外三種外加的功能，可以讓玩家使用。玩家可以加裝威脅分析系統（Threat Assessment Targeter），這一種系統可以自動分析敵方在進攻時最可能對己方造成威脅的單位，並且讓全部的己方單位先自動將其消滅；另外，玩家若加裝離子砲控制中心，便可以擁有使用離子砲的能力。同樣的，若玩家加裝微型機器人控制臺，便可以擁有操作微型機器人的能力。

GDI最厲害的建築，便防護罩發射站了。這一個防護罩可以將敵方火力所造成的傷害，直接轉移到發射站本身。雖然說這一個防護罩也有一定的能力限度；加上敵人可以從地底下進入，不過在整體防衛上，算是相當有用的建築。



NOD方面，玩家將可以看到前幾代中的NOD雷射發射臺。這一種雷射發射臺相當厲害，可以集中所有的能源，對敵人發出致命的一擊。

NOD也擁有一種隱形力場產生器，可以讓其範圍之內的單位以及建築全部都變成隱形的狀態。受到隱形的保護，敵人便不能進行大規模的攻擊，得毫無頭緒地在地圖上面慢慢找出隱形後的基地；不過當敵人使用了活動式感應器時，NOD的隱形力場就沒有用了。還有，遊戲中隨時會出現的離子風暴也會將產生器的能源吸光，讓其失去效用，因此這雖然是個相當強大的建築物，但是在使用上要相當注意！

飛彈基地也是NOD的一項建築，雖然說在前幾代中飛彈基地就已經存在了，但是在二代中，玩家卻可以選擇放入何種飛彈。玩家可以裝配散彈飛彈，當飛彈打中敵人的基地時，就會自動分裂成數十個碎片，造成大規模的傷害；或者玩家可以裝載生化飛彈，將細菌射入敵方的基地中，達到不用親自到場就可以造成敵方基地的一場混亂。

雙方武器&建築介紹

GDI陣營武器

中型戰鬥機兵

MEDIUM MECH

★輕裝戰鬥步兵(Light Battle Infantry)

這種步兵的裝甲相當輕便，因此可以在各種不同的地形上面移動。他們所搭配的武器是震盪槍，會發射出擁有爆炸力的能源，可以造成少許的損傷。

★飛盤投擲兵（Disc Throwers）

這是二十一世紀的未來世界，因此這些兵種所使用的手榴彈是一種類似飛盤的改良式爆炸物。這些兵種配有增強的生化手臂以利投擲飛盤，因此有著相當驚人的準確度。

★飛行兵(Jump Jet Infantry)

這一些兵配有相當強硬的裝甲，背後還有個噴射引擎的背包，讓他們擁有跳過牆壁、山崖、河流的能力。他們配有的武器是短射程的火箭，因此這些兵擁有能夠與飛行單位抗衡的能力。

★運兵車（Amphibious APC）

這個單位載運許多步兵，以很快的速度將他們送到別的地方。但由於這種車輛是使用輪子，因此在經過特別的地形時速度將會減慢一些。

★輕裝戰鬥機兵（Light Battle Mech、名稱未定）

配有較一般步兵厚重的裝甲，機身並且裝有兩支高速機關槍。由於這一型的戰鬥機器人很高，因此它的武器將可以越過基地的牆壁，射入敵方的陣營。它的腳部擁有高度的靈活

度，可以在各種坦克無法進入的地形上面移動。

★中型戰鬥機兵（Medium Battle Mech、名稱未定）

配有重裝甲以及大型機關砲，也擁有射越敵人牆壁的能力。無論是攻擊力或裝甲上都相當地強悍。

★氣墊式多管火箭發射器（Howver MRLS）

無論是何種地形，甚至是水面或是上坡路段，這個單位都能夠以很快的速度移動。該單位並能夠以很快的速度連續發射火箭，連飛行單位在內的各種單位都會受到相當大的損傷。它唯一的缺點就是幾乎沒有裝甲，因此相當脆弱。

★破壞砲坦克（Disruptor Tank）

體積大、力量極強，但是造價也相當昂貴。它會發射出一種擁有改變分子結構的破壞砲，將建築物變成一堆瓦礫，將步兵變成一團黏黏的水。不過這種武器也會傷到自己人，因此使用時要相當小心。

★活動式感應器（Deployable Sensor Array）

可移動的強力感應雷達，專門用來找出一些討厭的隱形單位，或在地底下活動的單位。

★攻擊直升機（Orca）

擁有發射火箭的直升機，速度快但是裝甲薄，最大的敵人就是對空飛彈發射器（Sam Site）。

★重型轟炸直升機（Heavy Bomber Orca）

在移動的速度上面比起攻擊直升機要慢得多，但是裝甲相當厚，而且擁有投下高破壞力炸彈的能力。

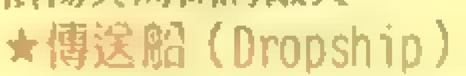
★重型裝備運輸機（Heavy Equipment Transport）

可以運輸採礦車，在地圖上面高速移動。這是一個相當有用的單位，因為二代的地圖都相當大，使用運輸機可以省下很多時間。玩家也可以將運輸機指派到任何一個單位上面，當該單位受到損傷時，運輸機就會將其運回基地中接受修理。

★微型機器人（Hunter Seeker Droid）

HUNTER SEEKER DROID

這種機器人將會自動的尋找最近的敵方單位，並且將自己附在該單位上面（玩家將完全無法控制它要選擇那一個單位），然後玩家將可以看到該敵方單位所能看到的東西。當時機到達時，玩家將可以將其引爆，並且損傷其周圍的敵人。



★傳送船（Dropship）

當每個任務一開始時，GDI都會從其地球軌道上的太空站派出一些單位，並且經由傳送船送到地面來。

NOD陣營武器

★輕型步兵（Light Battle Infantry）

與GDI一樣。

★生化人步兵（Cyborg Infantry）

半人、半機器的步兵，擁有七呎高，四呎寬的驚人體積。身上備有一支能源槍以及一支噴火槍，專門為了火力強大的戰鬥而設計。生化人步兵如果受到了損傷，只要站在Tiberian礦區中間就會自動治癒。

★地底火焰坦克（Subterranean Flame Tank）

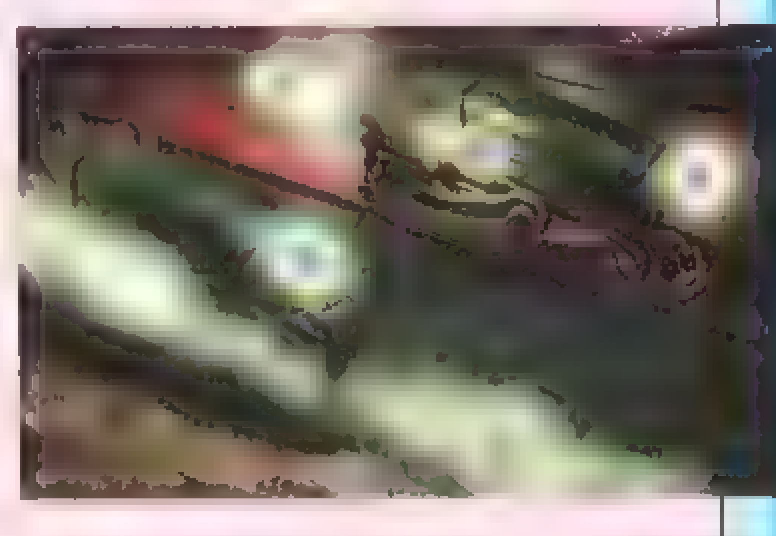
這一型的坦克可以在地底下移動，並且暗中侵入敵人的基地，再運用裝配的火焰噴射器將所有的東西都燒毀。火焰坦克的裝甲並不很強，但是它擁有能夠從敵人基地中進行破壞的能力。

★活動砲臺坦克（Tick Tank）

這種坦克在地面上看起來像普通的輕型坦克，裝甲也不強；但當它鑽入地下時，其裝甲便會增強許多，其上半段則會便成一個發射火箭的砲臺。這一種坦克最適合用來防守住Tiberian礦區，或者是用來守住關卡地帶。

攻擊摩托車（Attack Cycle）

裝甲相當薄，但是速度卻相當快，並且配有火箭發射器，最適合用來進行打帶跑的戰術。



微型機器人（Hunter Seeker Droid）

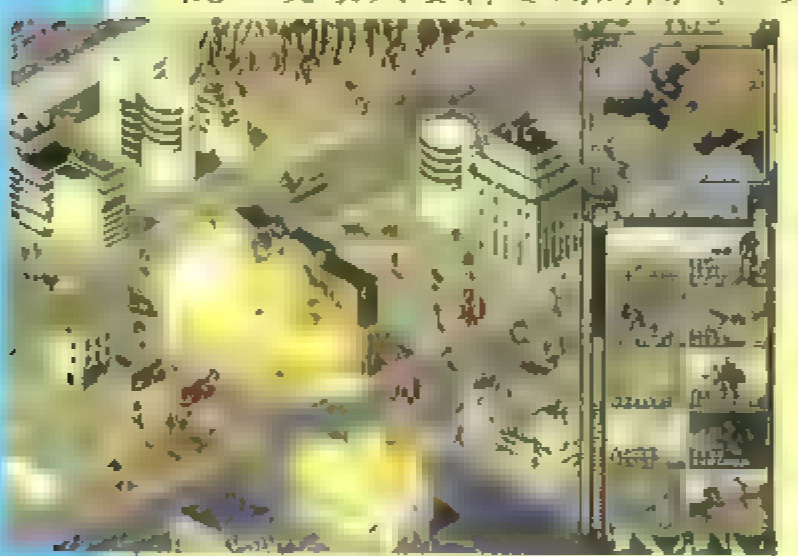
與GDI的一樣。

隱形坦克（Stealth Tank）

NOD最厲害的武器再次登場，它是肉眼看不見的。

其它單位

在動員終極令二代中，人民及中立的建築物都有著相當的作用，不像前幾代那樣，只是用來摧毀而已；在平民的城市中有醫院，玩家只要將受傷的傷兵送到醫院中，就可以治癒。



另外，都市中也會有軍火庫，玩家只要將單位送到這裡面，就可以得到升級的效果。

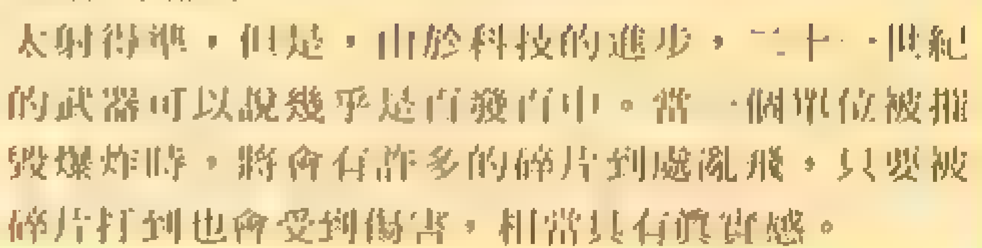
至於平民方面，玩家將無法控制，但是也盡量不要招惹他們，因爲他們擁有相當的攻擊能力，這些中立的單位雙方都沒有辦法控制，因此，像醫院或是軍火庫這一類的平民建築，都是先到先贏。

玩家喜歡的Commando在二代也會出現，NOD擁有生化的Commando隨時可以使用。但是GDI卻沒有訓練Commando的能力。使用GDI的玩家必須要使用重金來雇用Commando，也就是以傭兵的型態出現。

武器的升級

在火力方面，所有單位在一開始時都相當有限，但是由於可以升級，因此一個單位的火力可以從初級、中級、一直升到最高級。在二代中，所有的攻擊損傷都是相對的，而不是絕對的；也就是說，當步兵攻擊坦克時，將不會造成太多的傷害；但如果是攻擊一般步兵時，殺傷力將會大增。

在二代中，除了雷射武器之外，所有的武器都會造成範圍損傷，也就是說所有在爆炸範圍之中的單位都會受到傷害，包括己方與敵方。在前幾代中，所有的武器在發射時都不太射得準，但是，由於科技的進步，二十一世紀的武器可以說幾乎是百發百中。當一個單位被摧毀爆炸時，將會有許多的碎片到處亂飛，只要被碎片打到也會受到傷害，相當具有真實感。



增添變數的自然現象

動員終極令二代中新加入了許多的自然現象，舉例來說，遊戲中隨時會有隕石從外太空飛來，被隕石打到的建築物或者是單位會馬上遭到摧毀的命運。由於隕石是Tiberian礦的來源，因此Tiberian會以隕石的著地點爲中心，開始向四處蔓延，造成二度傷害。

另外一個可怕的自然現象就是離子風暴。由於離子會干擾電子儀器，並且會將能源吸乾，因此只要離子風暴一出現，所有的機器都會失去作用。舉例來說，所有的飛機都會失去動力，當離子風暴打到正在空中的飛機時，所有的飛機就會墜毀；所有的隱形單位也會失去隱形的能力，然後所有的機器人、坦克等武器都會失效。

『因此，在動員終極令二代中，建造所有的單位是相當重要的事情。』Tiberian Sun的製作人表示：『許多玩家在玩遊戲的時候，都只注重建造一些強大的單位。但在二代中，如果遇到了像離子風暴這樣的情況，所有的重武器都會失去效果；這時擁有許多步兵的玩家就可以趁機得勝。』

其它增加的特色

在二代中玩家可以自由設定移動路徑，但與其它遊戲不同的是，這一條設定好的路徑會一直存在，玩家只要選擇一個單位，並且選擇任何一條預先設定的路徑，該單位就會延著那條路徑移動；當

然，玩家也可以將整個軍隊帶到設定好的路徑上面，達成部隊行軍以支援前線的目的

在這一代中，Westwood完全將海上的單位全部都刪除掉了。『我們在設計二代時，認爲海軍並不適合存在於遊戲之中　Tiberian Sun的製作人解釋：『因爲我們發現，在「紅色警戒」中，很多玩家只建造許多陸軍或是許多海軍，而在遊戲的最後，容易產生僵局的局面；再說，在二代中的許多背景都沒有海了，因此我們認爲將海軍拿掉，事實上會讓遊戲更加有挑戰性』

在一代中的遊戲有個缺點，就是採礦車受到敵軍攻擊時不會閃躲，而且明知道敵方已經占領了礦區，還盲目地進入礦區自殺。在二代裡面，採礦車變得比較聰明，當敵人占領了原來的礦區時，它就不會進入該礦區，而會另外尋找新的礦源；受到攻擊時也會自動回到基地中，較之前進步了許多

精采的過場電影

一個世界級的遊戲，當然也擁有世界級的過場動畫。在前幾代的動員終極令中，玩家都認得遊戲中的壞蛋Kane，但是卻沒有一個玩家們認得的英雄；因此在Tiberian Sun中，Westwood決定要在遊戲中創造一個與Kane敵對的英雄。

在Tiberian Sun的過場電影中，Westwood找來了兩個相當有名的演員來飾演遊戲中的角色。首先，遊戲中的GDI指揮官角色將會由James Earl Jones所飾演。James Earl Jones以前曾經飾演過星際大戰裡面的黑武士、Field of Dreams及紅色獵殺十月等電影

James Earl Jones

另外一個GDI的英雄則是由Michael Biehn所飾，Michael Biehn演過的電影包括魔鬼終結者、異形及The Rock。遊戲中的電影都是在Westwood的攝影棚及位於Las Vegas市郊的Red Rock Canyon National Park所拍攝。

▲ Michael

『對我來說，能夠有機會參與電腦遊戲的設計，是一件相當刺激的事！』James Earl Jones興奮地說道：『在遊戲中，我並不是黑武士或是其奇怪的角色，而是一個軍團的指揮官。因此，這是一個相當特別的經驗』

『在演戲這一方面，與拍電影並沒有什麼不同。』Michael Biehn則認爲：『無論是在燈光或是攝影機的運作方法，都與電影的拍攝過程差不多；唯一不同的是，這一些電影只不過是遊戲中用來交待情節而已　基本上，電影會發展到一個程度，然後我們將會將控制交給玩家，讓他們來繼續遊戲的發展；等到玩家完成任務後，我們就會再次出現，然後對著鏡頭，將頭上的汗通通擦掉，然後說：「啊！剛剛攻佔那一座基地真是一件不容易的事啊！」哈哈…

玩家們所熟悉的Kane，本名是Joseph Kucan，他是Westwood裡面負責影片拍攝的人員。所有的Tiberian Sun的過場情節，都是由Joseph Kucan所監督的。『動員終極令在遊戲界已經有五年的歷史了　Joseph Kucan（Kane）表示：『當我們要拍攝Tiberian Sun的時候，大家都一致認爲Michael Biehn是飾演遊戲中英雄的最佳人選。因此，當Michael答應我們接受這一個工作的時候，大家都相當高興！

結論

動員終極令：Tiberian Sun無論是在遊戲本身或者是過場電影上，都是其它同類型遊戲所不能夠望其項背的。本遊戲預計會在今年年底前推出，由於Westwood已從Virgin手中賣給了EA，因此臺灣應該是會同步上市吧！

黑暗王座三代 Lands of Lore 3

▲這是Westwood……的公關部經理Arron Cohen為筆者展示遊戲的情形

臺灣的玩家對於黑暗王座這一套遊戲應該相當熟悉吧！第一代的黑暗王座在臺灣是以中文化的型態出現，二代也曾在去年推出。由於這個系列一向是Westwood較受歡迎的遊戲系列之一，再加上經過了數年的低潮後，RPG類遊戲似乎在最近又有一陣復甦的趨勢，因此Westwood決定要設計本系列的第三套遊戲。

故事簡要

Draracle Gladstone的守護神突然離開了，造成了Gladstone前所未有的一場混亂。在這一場混亂之中，從未知世界前來的奇異怪獸，將主角的父親及兄弟們的生命都奪走了；因此，在十六個兄弟中唯一活下來的主角，便成為了Gladstone王國王位的繼承人。

但是，在這一個王國中，人民分為兩派，有支持的一方，也有反對的一方，只因為主角的血液中包含了一半的Dracoid血統以及一半的人類血統。主角唯有取得傳說中的魔法寶石，將Draracle召喚回來，才能夠讓人民心服口服。

全新的3D科技

黑暗王座三代與二代一樣，採用的是第一人稱視角介面。不過三代運用了全新的3D科技，引擎也全部重新設計過，顯示出來的畫面效果比起二代要好上幾倍。在三代中玩家將可以造訪許多不同的景色，並且與遊戲中超過100多個NPC交談。

遊戲中一共分為六個世界，分別是Gladsonte小鎮（包括地牢、Yvel森林、上Gladstone以及下Gladstone鎮及Draracle洞穴）、一個受到核子戰爭摧毀的地帶、火山島、被蠻女統治的冰原地帶、陰森的地下世界、以及Ruloi的國度。無論是那一個世界，都有其不同的人文特色以及迥異的景色。

各式各樣的工會

在黑暗王座三代的世界中，主角將可以加入各種不同的行業。每一個行業都有其工會，主角必須要受到工會的認證，方能夠正式成為這一個工會的一員。玩家可以選擇成為武士工會的一員、魔法師工會的一員、精靈工會的一員、或者是小偷工會的一員。

每一種不同的工會會員在遊戲的世界中會享受到不同的待遇，而遊戲的故事發展自然也會有所不同。舉例來說，若玩家是武士工會的人，在遊戲中要找人幫忙殺怪物時就比較容易找到幫手；若玩家是小偷工會的人，想要取得一樣物品的時候就會比較容易。

四種強大的召喚獸

在遊戲中，玩家將會擁有可以召喚生物的能力。這一些召喚出來的生物並不會加入玩家的隊伍之中，但是卻會一直跟著玩家，並且在某一些方面幫助玩家。在遊戲中玩家可以召喚的生物一共分為四大類：

擁有飛行的能力，可以幫助玩家觀察前方的地形並且攻擊敵人；當玩家沒有食物時，它也會幫玩家打獵以增加食物的來源。

也擁有飛行的能力，牠能夠進入敵方的陣營中進行探查的工作，並擁有收集藥材的能力。

Glitterfay：能幫助玩家收集魔法點數，並且擁有尋找食物以及治療的能力。

Shadow：能進行搜索，並且擁有偷竊的特別能力。

更人性化的遊戲介面

三代的介面比起前幾代可以說是進步了許多。首先，三代採用了動態滑鼠界面，也就是說，當滑鼠的游標通過了遊戲中可以進行互動的地帶時，游標本身的形狀就會改變，通知玩家該地方可以進行某一些動作。

在畫面的一方有著兩個量表，分別的顯示著玩家的生命值以及魔法點數，讓玩家可以在戰鬥中隨時可以知道自己目前的狀態，不必麻煩地進入另一個畫面。

在畫面上的銀色皇冠會顯示著玩家目前所有錢的總數，指南針則會顯示玩家目前行走的方向。

功能強大的記事本

遊戲中最令人激賞的一項功能，就是記事本了。在玩這一類RPG遊戲中總是免不了有著大量的對話；有時候一些對話的內容相當重要，但是玩家若是在遊戲後期無法記得其中一些對話內容的話，就會遭到卡住的命運。在黑暗王座三代中的記事本功能可以將玩家所遇到的對話事件全部記錄下來，讓玩家隨時可以閱讀以前的對話內容。

當然，記事本除了記錄對話之外，還有其它諸多功能，其中一項就是魔法藥材的記錄。在遊戲中玩家能得到許多不同的藥材，但是遊戲一開始時，玩家對於這一些藥材一定是不熟悉的；因此當玩家得到一項藥材時，該藥材就會出現在記事本上面，但是在藥材旁邊會有著許多的問號出現。這時候，玩家必須要找到遊戲世界中認識這項藥材的人，為玩家解說其名稱、性質、作用等，該藥材的資料才會出現在記事本中。雖然玩家在知道藥材的作用之前，也可以任意使用該藥材，但是由於遊戲中有著許多毒藥，因此玩家還是小心一些較好。

記事本還有自動地圖的繪製功能。當玩家經過一個陌生的地方時，電腦就會自動將地圖繪製在記事本上，因此，玩家往後再到該地時，就不會迷路了。黑暗王座三代的地圖除了能夠讓玩家自動記錄地圖之外，玩家還能夠自由加上各種不同顏色的標籤以及備註；有些玩家喜歡將所有寶物的所在地都記錄下來，等到有需要的時候再前去拿取，這時候，備註的功能就相當有用了。玩家當然也可以用該功能來記錄遊戲世界中所有的陷阱，或者是怪物的出沒地。

更加華麗的特殊效果

在黑暗王座中有超過50種的武器、65種魔法及24種魔法物品來幫助玩家們過關斬將。由於三代使用的是3D引擎，因此當玩家使用魔法時，將可看到相當華麗的魔法效果呈現在畫面上。三代的引擎比起二代最大的不同之處，就是三代的3D引擎擁有處理動態光影的能力，因此，當玩家使用光術魔法時，更能看出三代引擎強大的地方。

三代中所有的人物都不再是2D圖片。Westwood為三代設計的引擎可以運用Voxel來顯示遊戲中的人物。當筆者實地看到遊戲時，發現遊戲中人物的動作都相當自然，並不像是由3D所繪製出來的。據製作單位表示，為了製作黑暗王座三代，Westwood的人員進行了許多的動作捕捉，將真人的動作捕捉下來，並且運用在遊戲中的人物上面。因此，在遊戲中所有的NPC看起來都有很自然的動態，而不會有前一代人物動作看起來不自然的缺點。

黑暗王座三代將會支援大部份的3D加速卡，雖然沒有3D加速卡也能夠執行遊戲，但是若玩家使用3D加速卡，將可以得到更華麗的光影效果。本遊戲將會於今年十一月推出。

在完成訪問之後，筆者一行依依不捨地離開了Westwood Studios的所在地Las Vegas。由於隔一天筆者與另一間位於洛杉磯的遊戲公司有約，因此不得不以飛快的速度趕回去。

在下一期中，筆者將會為玩家們進行LA一間X公司的專訪（筆者先在此賣個關子），敬請期待。

東洋遊戲情報站 1

◆旅原弘

初次在這專欄裡與大家見面，很興奮，但也很惶恐；感謝「蠱惑大俠」的鞭檠大人，這麼看得起我，這麼折騰我。原本生性就不屬於勤勞的筆者，在截稿前一週才知道有這麼回事，原本是想來個六親不認，暫時喪失記憶幾天，但想到下個月要去日本一遊，心愛的秋葉原、美麗的鎌倉、乾癟的荷包…來吧！折磨我吧！拿鞭子抽我吧！阿喲萬歲…於是乎，就這般皮笑肉不笑地在此與大家見面了。

按照編輯部的想法，是想將日本美少女遊戲發行公司作一有系統的整理與介紹，讓讀者都能了解這種獨特的日本遊戲文化之來龍與去脈。對於這方面沒有興趣的讀者，很抱歉佔用您的時間與篇幅，您可以跳過去，或者用訂書機把這幾頁給訂起來。既然要做製作公司的介紹，當然得挑幾家招牌老、品質好的才行，也就是下列的五家知名公司。而要寫這類的文章，當然得先掂掂自己有幾兩重，筆者自己當然也很清楚，謬誤之處還望同道前輩不吝賜教。筆者有個小小的原則，或許是看多了友刊一些資淺的特約半桶水灑得漫天價響、積非成是，為不願重蹈其轍，因而在此申明自身的立場與寫作者應負的責任態度，還請讀者指教。

由於這幾家公司創立之初，都還是古早的NEC PC-8801八色、低解析時期，筆者當時也只能看看雜誌過過乾癮，沒想到電腦遊戲居然也有這麼一番天地。接著邁入日本獨佔的PC-9801時期，當然大家都知道這是日本資訊鎖國時代的產品，要得到這方面資訊何其不易，筆者同時期又認識了些道中朋友，靠著打工，終於買了這夢寐以求、只能拿來玩遊戲的電腦（只有磁片能作啥），從此沉淪慾海、不，充實新知直至今日。人總是不知足的，之後筆者共換了三台PC98，分別是EPSON PC-CULB（286 10）、NEC PC9801US（386SX-16）、與PC9821Xe10（PentiumODP-83），筆者喜好日本遊戲可見一斑，至今Xe10還靜靜地躺在房間角落。這一路走來，看過PC98的茁壯、大放異彩到與Windows95世代交替，其實這一頁就是日本電腦遊戲風雨飄搖的歷史。當年許多自立門戶、兩桌一櫃的小公司不下數百家，而遊戲界適者生存的生態環境著實令人不勝欷歔，筆者架上還陳列著許許多多的見證。所以今天要介紹的這幾家公司，大家要以肅然起敬、仰之彌高的心情來欣賞這些一級古蹟，並瞭解他們隱藏在成功背後的致勝因素。好了，玩就玩，講啥多，就且讓筆者為您再作一次精彩的回顧。

特別報導

elf

http://www.elf-game.co.jp

提起這個名字，那真是無人不知、無人不曉，光看到這幾個字，就知道她是業界中的翹楚、品質保證的金字招牌。elf成立於1988年，代表處女作有『Private School』、『Dragon Knight』等等。筆者最早接觸到的elf遊戲是Dragon Knight2，用現在的PC98玩遊戲，連把TURBO關掉玩都還會太快呢！

▲Dragonknight一代的畫面，咱們不禁要感嘆，科技的進步真是不可同日而語啊！

當年的elf是筆者印象裡最神奇的公司，他們的遊戲磁片向來都沒有作防拷保護，但偏偏Dir就是看不到任何檔案，顯示磁片格式錯誤，但玩起來卻一點問題都沒有。要安裝到硬碟時，還得把第二片裡的某個隱藏檔拷貝到硬碟裡，再從硬碟裡安裝。夠神奇了吧!?elf與其它遊戲廠商最大的不同之處，在於他們用心、創新，堅持遊戲的品質，無論是在劇本、遊戲性、圖形、音樂等方面均要求達到最完美，且發行向來準時，Bug出乎意料的少。從『DE・JA2』的游標指令界面、『天神亂魔』的平滑捲動迷宮繪圖、『香格里拉』的雙螢幕捲動圖形、『雀JAKA雀』在麻將裡導入RPG式劇情發展、『Metal EYE』的新式戰鬥系統等等，在在都成了業界的先驅與典範。

▲二畫面的香格里拉2

1991年，『同級生』掀起了遊戲界前所未有的大風暴，自此之後更是強片不斷，雙重觀點的3D迷宮RPG『Word Worth』、劇本結構超強的『DK4』等部部皆是名作，『同級生2』更是創下日本電腦遊戲史上銷售量第一的輝煌記錄，擔任社長與企畫的蛭田昌人在業界的呼聲也達到最高點。但世事難料，95年時因為公司內部人事的異動，人材流失與出走，而使elf面臨了空前的危機。於是乎、公司改組、遷移新社址，氣象為之煥然一新。而之前完成的新作便以『遺作』來命名，意謂它是公司舊時期的最後一部作品。

elf改組之後，益發教人刮目相看，不僅從C's ware挖來了超強企劃劍乃ゆきひろ先生，推出了叫好叫座的『YU-NO』，更是開創了多線遊戲的新境地。與其之後風格丕變、震撼天的『下級生』，再次將elf的事業推向了另一個頂峰。而這兩年來，眼光長遠的elf更致力於Win95、SS等跨平台遊戲的移植與開發，也使得國內的玩家能認識更多所謂名作中的名作。

……，應該無人不曉吧?!

除此之外，elf也對整個業界的生態造成了深遠的影響，如在92年時創立了子公司『Silky's』，專門吃一些elf過濾之後的小案子，如『河原崎家之一族』、『野野村病院的人們』、『Birthdays』、『Valentine Kiss』、『Be-Yond』等都是相當優秀出色的作品。至於頗受玩家好評的遊戲公司『Mink』，其社長阿比留氏當年也曾是elf草創元老，後來分家自立門戶，玩家也才又多了這麼些好作品可玩。

▲YU-NO

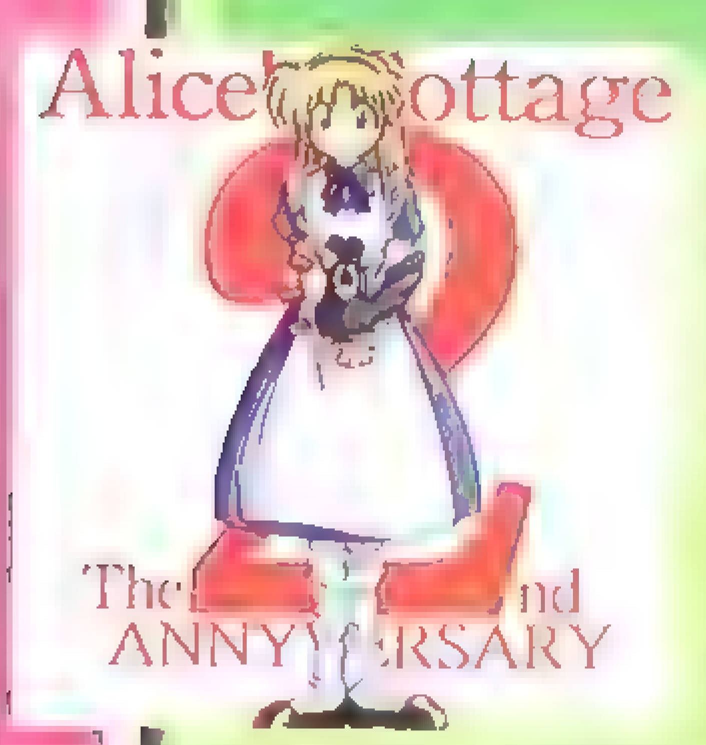
▲『[illegible]級生』

elf在遊戲創作的里程上所付出的努力與心血是有目共睹的，因此能有今日的地位也實屬應該。所以只要是elf發行的遊戲，筆者必定會購入原版典藏，從DK3之後便是一直如此，算是對它的一種支持與肯定吧，您以為呢？

▲[illegible]遊戲

ALICE SOFT Alice Soft

(http://www.alicesoft.co.jp)



說來不知是機緣還是巧合，無獨有偶的，Alice Soft與elf居然是在同一年創立的（平成一年）。創社的代表作則有『Intruder』、與大名鼎鼎、存活至今的『Rance』等等，可別看現在的鬼畜王畫風美倫美奐，若讓您看見第一代的Rance，包準您會吐血。早期較知名的代表作品有『D.P.S.』系列、『Dr.STOP』與Alice之館等等。只是與同時期的elf相較之下，Alice的作品顯得格局太小，美術表現不佳與缺乏良好的遊戲性等等。而較大型的遊戲，則是在90年時推出的『鬥神都市』、與對後來遊戲系統影響甚鉅的『DALK』等等。

▲Alice在Dalk裡的造型

Alice對遊戲界造成較大的影響，是在於挑戰當時普遍的遊戲硬體配備。當大家在用軟碟的當兒，『Rance4』卻是有錢人才有的硬碟專用的怪物，而98標準的16色Alice似乎也看不下去，後期的幾部作品都支援名噪一時、I・O DATA的GA-1024繪圖加速卡，遊戲畫面可達256色，教大家當時都看傻了眼。這當然也掀起了當時一陣硬體升級的風潮，打個比方，Alice就如同PC市場上的ORIGIN一樣（笑）。另一方面，Alice也是最早跨足Windows平台的公司之一，『夢幻泡影』除了98的256色版外，也發行了Windows3.1專用版本，在當時可謂是創世之舉。而筆者真正開始欣賞Alice，卻是在『鬥神都市2』發行之後。這真的是一部相當棒的作品，無論在劇本、美術、遊戲性等各方面，都是臻於成熟的一時之選。在進入Windows時代之後，Alice緊接著又推出了定位有些奇怪的Rance4.1、4.2，並進行全系列的Win95改版，而待到畫風緻密、劇情架構龐大的鉅作『鬼畜王Rance』上市，Alice的聲望正式達到了頂峰，日本市面上缺貨到一片難求，玩家的熱愛程度可見一斑。

▲Rance4

▲鬥神都市2

▶使用256色的夢幻泡影

而前不久推出的『かえるにょ・ぱにょ～ん』更是受到各方玩家的好評，而『戰巫女』卻也是Alice破天荒第一部非18禁的作品。與elf同樣，以求新求變為最高創作原則的Alice當然也不甘示弱，緊連著又推出『Alice之館4.5.6』、『王道勇者』等風格迥異的作品，成績斐然。不過筆者個人以為與elf相比，Alice對遊戲的題材與內容較不挑，反正能屈能伸就卯起來猛出，相對這樣的作品比較容易會有浮濫的情況發生。

Alice一道都有狂熱的基本教義支持者在，關於這點Alice真的相當貼心，成立了『Alice User Culb』，入會者遍及海內外，甚至本地也有不少會員存在（咳！）。而會員除了定時發行的會報之外，尚有一些必須要是會員方能郵購的限量發行遊戲，如大家熟知的『Only You』等皆是。筆者就曾在秋葉原看到一套限量的二手『Only You』含畫冊，那天價若說出來，恐怕您是不會相信的。看在這麼多支持者的份上，想來Alice今明年該再多出些膾炙人口的好遊戲才是。

▼「戰巫女」為Alice第一部非18禁的作品

▲「かえるにょ・ぱにょ～ん」甫一推出即廣受好評

F&C

http://www.fandc.co.jp

或許部份玩家會對這個名字比較陌生，事實上正好剛剛相反，F&C的年齡還要長於上述的兩個公司呢！F&C原名並非如此，而是叫「ides」，在97年才重新包裝公司形象，改名為F&C，這中間當然有些緣由，筆者就趁此機會為大家作個說明。

原來的ides並非是一個單獨的會社，而是一個遊戲製作的集團，其旗下囊括了幾個公司，包括了為人知名度的Cocktail Soft、Fairytale、與各位可能沒聽過的FMC、等小公司，當然赫赫有名的前面兩者，所以就毅然決然地割斷了其它小工作室的臍帶，以『Cocktail』與『Fairytail』為主力，並取其名字的第一個字為名，改組成了『F&C』集團。所以若要說起F&C的輝煌歷史，也得分為兩方面來談。

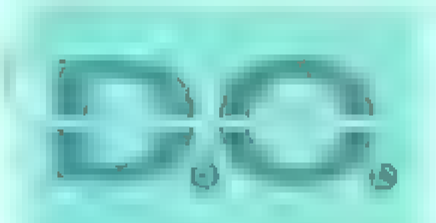
▲Cocktail Soft代表作的DokiDoki Vacation

『Cocktail Soft』也是筆者最喜歡的公司之一，其作品向來廣受歡迎並自成一系列作品，最有名的莫過於大名鼎鼎的「CanCan Bunny」系列，她也被公推為nanpa（泡妞）遊戲的鼻祖，筆者從一代開始玩起，真正嶄露頭角卻是在第四代（Permier），到了五代（Extra）人氣達到最高峰，圖形、遊戲性各方面即使以今日的標準來給分，坊間一堆遊戲恐怕也只有給她打槍的份，這遊戲至今猶仍是筆者的最愛，連玩了幾次都數不清了。「CanCan Bunny」後來還出了5代、Permier2等續作，加上重出的一代（Primo），一共出了八集，如何？厲害吧！其它如「Custom Mate」系列、「DokiDokiVacation」、「晴れのち胸さわぎ」系列、「Travel Juntion」、和紅透半邊天的「Pia Carrot」系列，無一不是不可多得的名作。值得留意的是，在「Pia Carrot」系列之後，Cocktail的遊戲風格逐漸趨於定型，以活潑、可愛、戀情等為主題，並重用甘露樹、CHARM、みつみ美里、橋本タカシ等新一代原畫家，聲勢可謂如日中天。

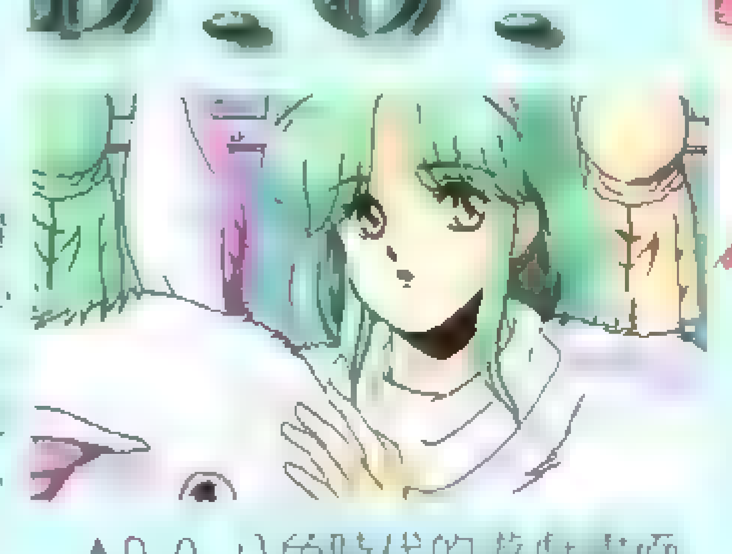
▲晴れのち胸さわぎ

「With You」，將在……

而在寫本文時，筆者已收到從日本寄來的最新作『With You』，將在下一期為大家介紹，還望讀者諸君賞光。而另一方面，Fairytale歷年來也是佳作如潮。早期的名作有『Lip Stick』系列，『Dead of the brain』系列，『吸血伯爵』等族繁不及備載。而另一支以RED-ZONE為品牌的作品以女性名稱命名，如至今尚還在出新作的超人氣『亞紀子』系列、『沙也香』、『奈緒美』等也均有不錯口碑。近期則有『Virtucall』系列、『MOON GATE』、『劍芒羅曼史』等等耳熟能詳的名作。進入Windows平台更是Fairytale的一大轉捩點，接連著推出了「同窗會」、「Natural」等超強的名作，還有十一月發售預定的「PALETTE」，更鞏固了她在玩家心目中的地位，說到這裡，那些對F&C還是沒什麼概念的玩者們，在此只能說，您太遜了啦!!



D.O.



▲D.O.八色時代的遊戲畫面

大家可別忘了還有D.O.喔…若Alice Soft算是侏儸紀的生物，那D.O.就該算是白堊紀了吧…(笑)。D.O.誕生的作品是『回家的途中』，恕筆者年幼，我也沒玩過。令D.O.一舉成名的，也是筆者開始接觸的，應該是『DOR』系列（一～三集）。這套作品遊戲性平平無奇，但偏偏圖形就是美得教人受不了，讓多少玩家為她著迷，您要知道，當時圖形用全畫面的還不多見呢！再者就是傳奇性的『星之砂物語』系列（同樣也是一～三集），這是一部鹹濕重口味的作品，人物表情肢體強烈而誇張，堪稱向當時遊戲的最大尺度挑戰。偷偷告訴您，當時還有些先進（當然知道是誰，在此說出好像不太好），破解了程式的馬賽克功能，澤被天下蒼生…

「DOR」系列作品

PART3

筆者常戲稱『星之砂物語』裡的是『橡皮人』，別笑，她們可是本刊特約陳×弘的最愛喔。相對於『橡皮人』的，則是『妖獸』系列的『觸手』，無獨有偶地，黏答答的『觸手』正巧又是特約陳×弘的最愛，看來他是給足D.O.面子了（特別說明在此絕不涉及人身攻擊，大家可以逕行找他求證）。

▲星之砂物語

D.O.歷年來作品也不算少，除了上述二部系列作品外，較知名的尚有『妖獸俱樂部』系列、『BRANMAKER』系列、『妖獸戰記』系列等等。中期以後則有『ハードでローン』、『雜音領域』等知名代表作。其間又成立了八八事家子公司，為美少女遊戲市場再添加了一支生力軍。踏入Windows平台之後，D.O.的表現更是令人喝彩，接連推出了頗多狂熱遊戲迷支持的『勝　　』、二部作品，前二個月才剛熱呼呼出爐的『キミにSTEADY』，更是D.O.急欲轉型、使出渾身解數的代表力作。

▲妖獸戰記2048

▶D.O.最近的作品～キミにSTEADY

另一方面ZYX也不甘示弱，在95平台上推出『狂拳傳說』系列、『淫內感染』系列等佳評如潮的作品，更是博得滿堂采。D.O.的作品向來有著一個傳統，那就是從創社以來，由『DOR』至『勝』，在圖形上卻始終維持著相同的風格，這點與elf恰成強烈的對比。其原因是D.O.始終由廣崎悠意與稻葉よしき擔任原畫的兩大臺柱，而前者正是D.O.的大頭目。姑且不論這樣有何優缺點，但光從市場受歡迎的程度來看，倒也不似有任何過氣的現象，不禁讓人深感折服。在此也希望D.O.能再接再勵、堅持自己，繼續推出更好玩的作品以饗玩者。

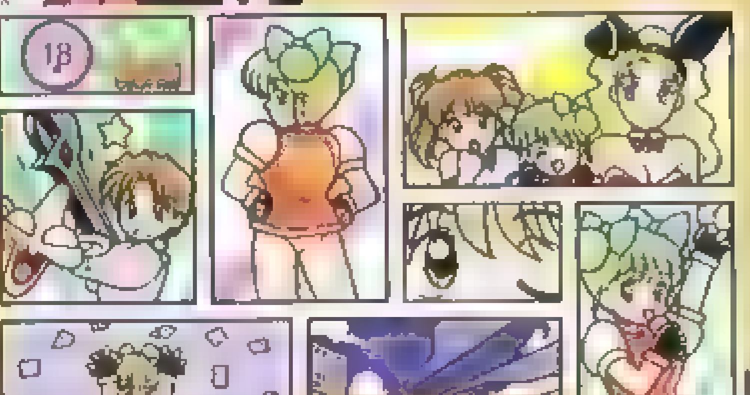
▲雜音領域

天津堂

想不到吧？天津堂居然也是業界碩果僅存的老字號之一呢。只因她的作品產量實在不多，因此與上面幾家公司相比，自然要少了許多競爭上的優勢，同時一些遊戲齡較淺的玩者恐怕對她也沒有很深的印象。說到天津堂最具代表性的作品，該是非『Martail Age』莫屬了。她良好的遊戲性要超出同時期的其它遊戲一大截，同時遊戲裡美麗的CG，即使現今看來還是相當的棒。因為天津堂的十六色混色技術，在業界向來是頗負盛名的，特別是針對膚色所調出的專用色盤，其表現效果甚至要比其他公司的256色要強，只可惜在現今Win95的全彩時代，這似乎顯得有些英雄無用武之地了。

▲Martail Age

除了『Martail Age』之外，天津堂的作品尚有益智問答的『やんやんのQUIZ』、劇本三合一的『G.R.』，唯一的RPG『JINN』，內容全動畫的『Goice』、全員大集合的『やんやんの激鬥同窗會』、與取自G.R.裡的Seeker單元之續篇、重口味的『Waver』。而為眾期待的Martail Age續篇『惡鬼咆哮』，也終於在今年初與望穿秋水的遊戲迷們見面，此回天津堂終於加上了全彩的用色技巧，令玩者再次見識了她的實力。但是在劇情上卻沒有交代完整，還留下個伏筆，令筆者覺得既生氣又失望。筆者以為天津堂之所以擁有眾多遊戲支持者的最主要原因，正在於原畫與角色廣受玩者的喜愛，因此與D.O.一樣，天津堂始終堅持著自我的風格與路線。但筆者覺得這光靠這點還是不夠的，天津堂要能迎頭趕上前頭的幾家公司，甚至在後頭急起直追的後生小輩，最少就先得把作品產能給拉高，如此才不至於在這瞬息萬變的市場中被遺忘、或被時代的洪流給淘汰。您以為呢？



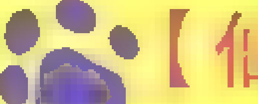
▲G.R.

▶やんやんのQUIZ

▲Martail Age續篇～惡鬼咆哮

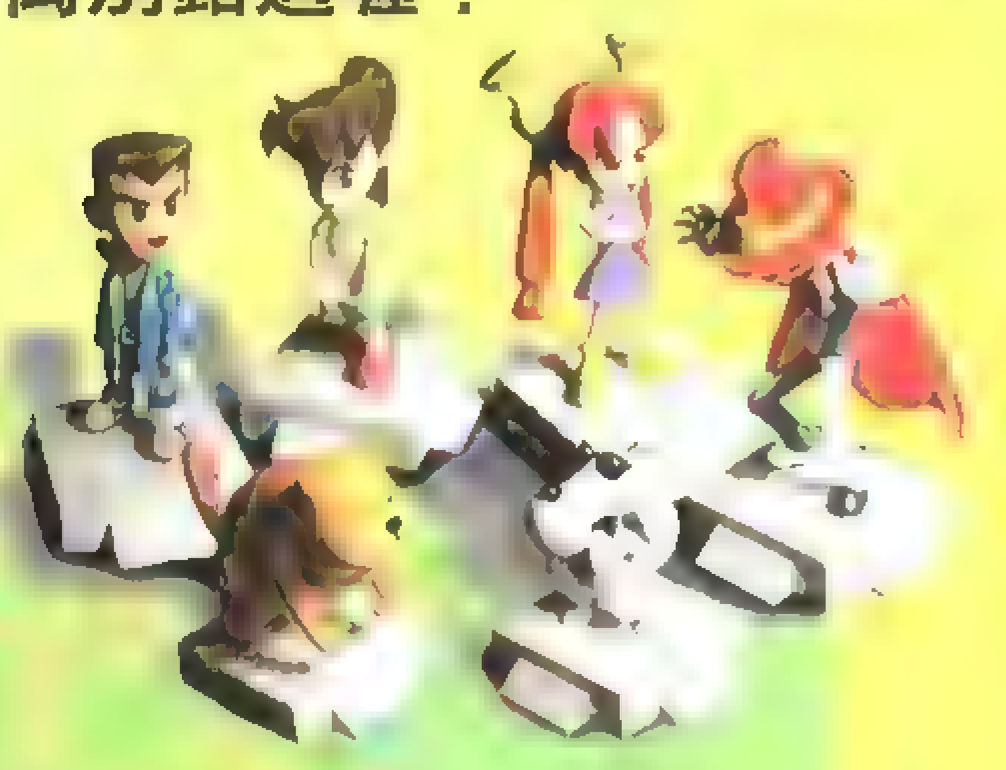
是筆者初次執筆這麼長篇的單元，原來是想用閒聊的方式來和讀者作一些交流，若您對本單元有任何的疑問或是建議，還請您不厭其煩地用電子郵件來信賜教。若沒有意外、讀者反應也不悪的話，本專欄才會再進行下去。當然，形態是可以改變的，若您有任何關於日本遊戲軟、硬體甚至旅遊血拼等各方面的問題，又不嫌筆者才疏學淺的話，筆者可以在此竭誠地為您作一些互動與服務。

來信請寄：jessica@swm.com.tw



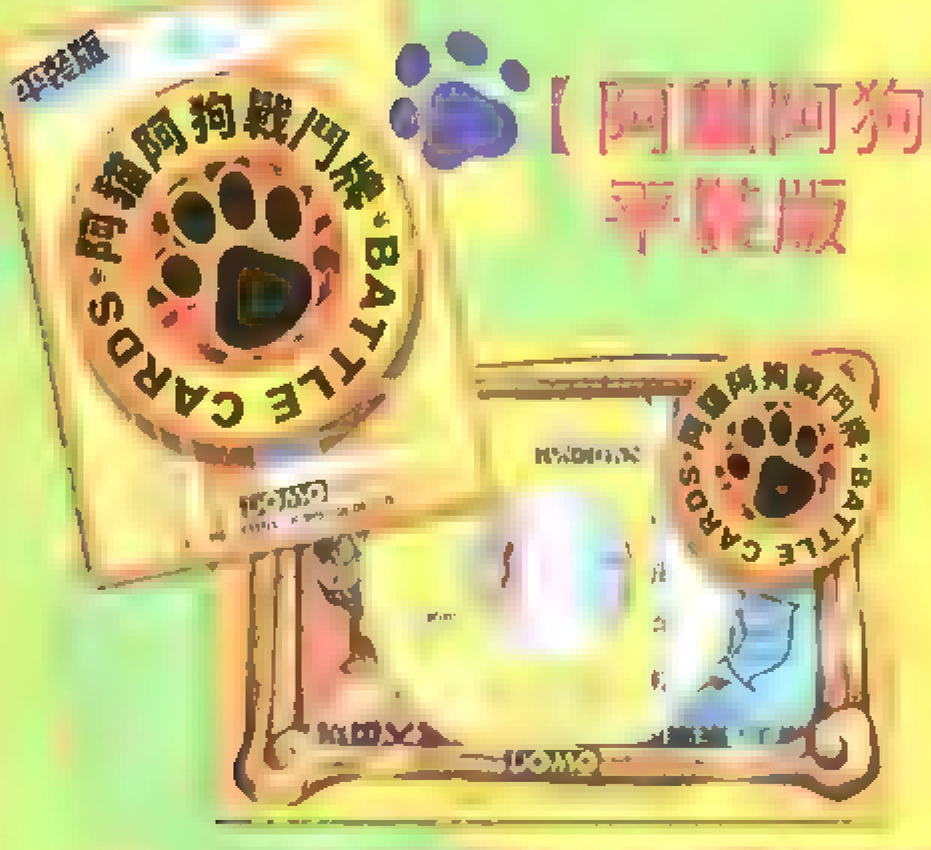
【阿貓阿狗模型娃娃】

生動可愛的阿貓阿狗模型娃娃
共有六款造型，最佳珍藏限量品
千萬別錯過喔！



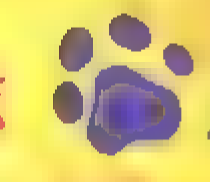
【仙劍奇俠滑鼠墊】

【阿貓阿狗戰鬥牌】平裝版

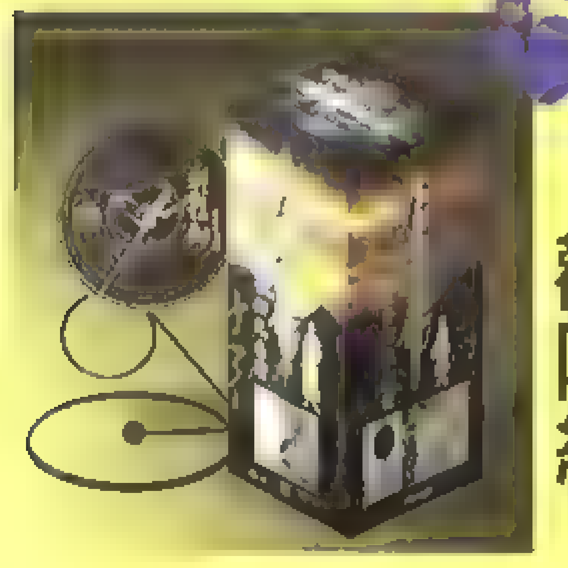


【阿貓阿狗滑鼠墊】

【阿貓阿狗戰鬥牌】精裝版



【軒轅劍黃金紀念CD鐘】



歡慶大宇十週年，
限量的軒轅劍黃金
紀念CD鐘。

【可愛的真夢、樂樂大富翁造型筆】

SOFTSTAR
大宇資訊股份有限公司
TEL (02)2356-3567
FAX (02)2356-0969
服務專線 (02)2356-0955
http://www.softstar.com.tw

SOFTSTAR

阿貓阿狗 TUN TOWN

- 遊戲完全過關指南
- 各式絕招大公開
- 隱藏任務及打工支線大解析
- 主要樂譜大公開及所有樂曲解說
- DOMO小組訪談記錄
- 毫無阻礙的地圖指引
- 角色及物品屬性分析
- 木桶鎮全截大解剖
- 幕後手繪資料大公開
- 前5000本附贈限量大海報

遊戲類型	角色扮演
系統需求	486DX2 66以上／16MB RAM
操作界面	鍵盤及滑鼠
硬碟需求	20MB空間
發行版本	雙光碟版
建議售價	NT$840元

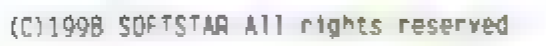
大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路 段88號8F
TEL (02)2356-3567
FAX (02)2356-0969
服務專線 (02)2356 0955
http www softstar com tw

對不起！讓大家久等了

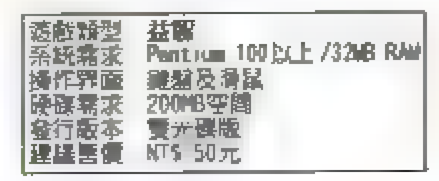
WARP POW
全世界化為戰場 是為生存而戰 為勝利而戰
幻界霸者
ALCHEMIST
孤獨劍士背負神聖巨刃
獵殺沉睡四千年的吸血鬼
炎龍在晴空中燃燒飛舞
俯視成群出現的核動力殺人機器
咒殺師遺下激鬥的殘影
戰場化為遊樂園的恐怖屋
在即將崩裂枯死的母星上
真實的霸者宣佈最後的交鋒
霸者
〔遊戲特色〕
五個各具特色的不同種族、十餘名英雄角色，
交織出五段不同的故事。
數十種不同特色的兵種，各種不同的地形，
讓玩家有五種不同的操作方式及多樣化的攻略方法，
遊戲支援IPX網路連線功能，最大可五人同時對戰，
提供玩家多人連線對戰的樂趣。
光速飛行新媒體有限公司
WARP POWER
INTERACTIVE ENTERTAINMENT LTD.
發行
SOFTSTAR
大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL:(02)2356-3567 FAX:(02)2356-096
http://www.softstar.com.tw
©1998 SOFTSTAR ©1998 WARP POWER

SOFTSTAR

大富翁 4



生動活潑的人物動態
淋漓盡致的聲光效果
所有人物
建築及各風景名勝皆以擬真的3D模型建構
宛如五彩繽紛的玩具世界
策略性十足的卡片道具
自由彈性設計的遊戲規則
讓遊戲性更為豐富多變化
鮮活的人物
豐富的事件
人生百態喜怒哀樂盡在遊戲中

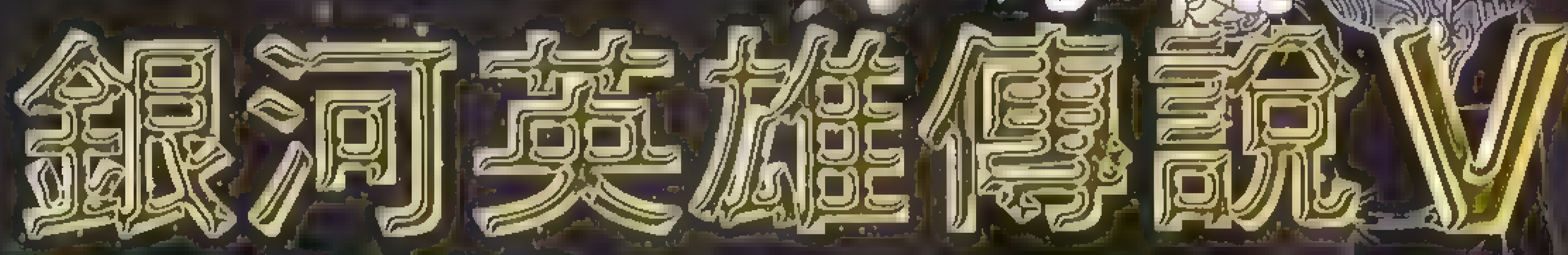


遊戲類型	益智
系統需求	Pentium 100以上 /32MB RAM
操作界面	鍵盤及滑鼠
硬碟需求	200MB空間
發行版本	雙光碟版
建議售價	NT$ 50元

SOFTSTAR
職棒 年、熱情洋溢
TAIWAN MAJOR LEAGUE PROFESSIONAL BASEB
正港英雄
台灣職棒大聯盟
TAIWAN MAJOR LEAGUE PROFESSIONAL BASEBALL
CHAMPION SHIP
速度・熱情・活力
正港英雄－台灣職棒大聯盟登陸遊戲界！在台灣職棒大聯盟的世界裡，扮演最帥氣的球場英雄，留下您英勇的戰績！
■ 完全依照台灣十座球場的實景製作3D立體RealTime Reander球場。
■ 全場實況語音播報、觀眾加油、吶喊聲，讓您身歷其境。
■ 球員的體力、技能會依照比賽狀況而改變。
■ 支援3DFX加速卡。
■ 採用16Mcolor 全彩模式。
■ Internet、Modem、IPX連線對戰。
※開發中畫面
※開發中畫面
※開發中畫面
※開發中畫面

「銀英傳」新系列登場

宇宙曆796年，
廣大遼闊的銀河，
儼然成為針鋒相對的銀河帝國與
自由行星同盟之間無止盡征伐的戰場。
帝國軍年輕的軍事天才～萊因哈特，
以及同盟軍『不敗的魔術師』～楊威利，
在這兩派正義的激烈衝突之下，
銀河已被名為野心的熊熊火焰燃遍。
以廣闊的銀河為舞臺，眾多個性迥異的
登場人物於此進行戲劇化的鬥爭，
而完全POLYGON 製作的船艦與3D動畫，
正是要試著將這些慘烈而悲壯的銀河戰役
忠實地予以重現。
籠罩著銀河的將會是悲傷的黑暗，
抑或希望的光輝？
眾所期盼的全新『銀河英雄傳說V』，
即將開創另一個新的世紀。

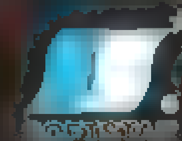


Windows95 中文版

- ●精心製作CG動畫，展現艦隊戰鬥之臨場感
- ●體貼玩家而設計，簡單便利的視窗操作系統
- ●新增艦隊之陣形，態勢選擇，戰鬥更具變化性
- ●全POLYGON製作之艦艇單位，名將旗艦歷歷在目
- ●總計60個以上的單元劇情，波瀾壯闊的時代劇即將開幕
- ●獨創之360度全方位移動，戰鬥系統，艦隊運作一貫無違

(此為Win95日文版畫面，僅供參考)

作業系統：視窗95中文版專用
CPU：Pentium 90MHZ(建議使用133MHZ以上)



大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL:(02)2356-3567 FAX:(02)2356-0969
http://www.softstar.com.tw

RPG中的
至尊
毀天滅地
古老的傳說
軟體世界
Information
稻旭國際股份有限公司

TTn Information
電腦遊戲史上
新新人類的最LOVE
1998暑假歡樂開航
鐵達尼號
全新異類大富翁
神秘之旅

熾烈性超武俠
RPG
俠客列傳
一位俠客的故事
蒼天所立命運所驅
TTn Information
福旭國際股份有限公司
軟體世界
智冠科技股份有限公司

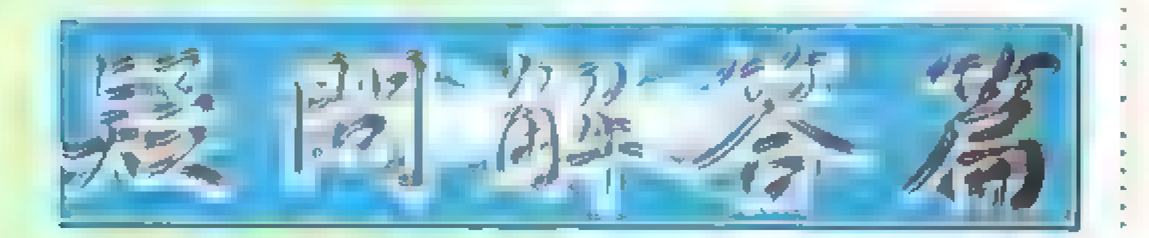
即時戰鬥RPG
大地英豪
西塔工作室
福旭國際股份有限公司

超越領先
•外星異形，新奇關卡，變身器，傳送箱……，更多的配備，更多的互動，更多的趣味。
•獨特Digi 3D引擎，360°無限視角，物理動作，光影特效，超越
類型遊戲。
太空邦妮
SPACE BUNNIES MUST DIE!
ripcord
JINX
Panasonic
music available on
RP
歐樂影視國際股份有限公司
TEL:(02)2351-3291

風雲之天下會

步驚雲完全攻略計劃

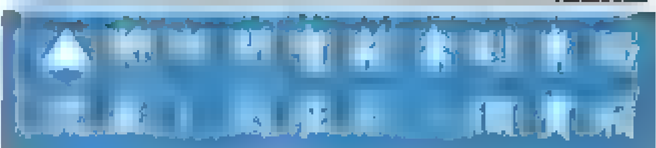
自從風雲之天下會推出之後，頗受許多玩家所稱讚，不過由於遊戲有相當的難度，因此也有不少急於復仇的玩家身處困境之中。以下會先就一些較容易遇到的問題提出簡單的解答，然後在文後還附上詳細的完全攻略及迷宮地圖，希望對各位玩家有所幫助。



★王水哪裏找？功用為何？

在天下會的後山樹叢中可以開寶箱找到，它可以化去石塊，那些被石頭環繞的寶箱可以先使用王水化去石塊，再開啓。

★為什麼有些寶箱上了鎖，打不開？



如果您在同一間屋子中拿到了銀兩，就可以將銀兩使用在寶箱上，將其打開；也就是說，如果一個房間裏有上鎖的寶箱，那麼您可以在房內尋找一些物品，將同一個房間內找到

的物品用在上鎖的寶箱上，再開啓一次寶箱，就可以得其他的道具或藥品。

★為什麼有些絕招練不出？

才怪！除了莫名劍法的悲痛莫名，步驚雲的十一式排雲掌都可以練得出來，訣竅只在多用排雲掌，就可以領悟更多的招式。

★共有三只怪怪的鼎，有何用處？

凌雲窟中那只可移動的鼎，是將打敗火麒麟後所得到的「封神戒」投入其中，再用滑鼠點一下鼎，可得到名劍「干將」。

往樂山大佛途中那只一走近就消失的鼎，是要在俠王府的房間內得到一顆放在桌上的古玩「鬼珠」才有用處，身上有鬼珠，走近此鼎，就可以順利投入並得到有用的物品，有千年人參、生生造化丹等十多樣。

俠王府地道中的火盆機關裏，有一只心誠則靈之鼎，只要將銀兩投入，就可以補滿生命值。

★玉刀在哪裏拿？如何用玉刀挖藥人？

俠王府除了冰魄，還有兩大寶物：鬼珠及玉刀。鬼珠在攻略內可以知道在何處拿，於鬼珠的隔壁房間內（第一間通往百人殺陣、第二間可拿鬼珠，那個走道的第三間可以拿玉刀）可以取得。

▲這首得已真呆瓜二數

拿到後，您會得到三個訊息：第一個是在按下持劍雕像後出現的「東北東北東」；第二個是在連城寨的花瓶上的一組數字；第三個是和秦霜同至鳳溪村時，所遇到的一個穿粉紅色衣的小女孩，注意她吟的童謠，得知藥人就在寒山派的「雪嶺」！

至於可以拿到什麼寶物呢？坦白說，藥人就是千年人參，您依照上述方法雖然可在那個地方挖到一些人參，但有時候也可能什麼都挖不到；更妙的是千年人參在各大道具店就有舖貨，就看您自己是否願意費盡千辛萬苦，去挖那到處可以買到的東西囉！

★在天下會後山時打不過聶風？

聶風的風神腿法不容小覷，他一打雲就會失去約1500多的生命點數，建議您可以到黑山寨的洞穴練功，並多用排雲掌招式，將生命點數提昇到3000以上，之後買齊人參、靈芝等藥品，再以目前最厲害的絕招對付他。

★哪裏練功昇級最快？

快找到南安鎮往北，前往后陵的那個野外樹林吧！忍者們會幫你好好地練功昇級，別忘了多用絕招啊！

★遊戲中有哪些女生會參加戰役？

基本上天性孤僻的步驚雲，大都是一人獨行，之後楚楚會加入，但不參加戰鬥，也不會看到她的屬性值；到拜劍山莊劍池後，守劍奴冷姍也會加入步驚雲的隊伍，她會加入戰鬥，可以看到她的屬性畫面。

完全攻略篇

◆少年步驚雲

●霍家莊

霍家莊正洋溢著一片喜氣。莊主霍步天招呼著祝賀他大壽的客人之餘，並四處尋找他的養子霍驚覺。此時鏡頭一轉到了野外，霍驚覺正捉到一隻白狐爲其父祝壽…

不料霍家莊在此刻也有了驚人的變化，一把大火和幾名殺手讓霍驚覺的好夢在一瞬間醒了，最疼愛他的義父因爲不接受天下會幫主雄霸的招攬，全家遭到滅門的下場，小驚覺剛好看到這最不堪的一幕，他舉起了刀，開始了第一場由玩家控制的戰鬥。他偷襲了烈焰雙怪中的赤鼠，所以僥倖贏得了這一仗；但正當蝙蝠要宰了小驚覺時，無名與小劍晨出現了，就由無名首徒劍晨出戰蝙蝠，玩者可以使用小劍晨的絕招打跑蝙蝠。

●無名居

小驚覺被無名與小劍晨救回家，經過一番對話後，驚覺對無名就有一種尊敬與崇拜的感覺。接下

來的一個月，他每天都陶醉在無名師徒練劍時那些精湛的劍術中，尤其是那招〝悲痛莫名〞，更是讓他心馳神往。之後玩者可以自行操控此時仍名為霍驚覺的少年步驚雲。

從房子走出來，首先和無名對話，他建議劍晨與驚覺比武，但點到為止；這一戰，小驚覺必輸，接著有一段驚覺施展悲痛莫名的動畫，驚覺終於領悟了〝悲痛莫名〞這一招。

他雖跪倒無名面前，求其收他為徒，但無名不諾，驚覺走進屋內，和劍晨對話，晨說師父不喜歡人家動他的劍。沒關係，驚覺在屋內寶箱找到「花露丸」，在竹製的櫃子後面找到「赤竹胄」，然後往左進入廚房，這裡的寶箱沒有東西，然後走到地下室，寶箱中有「竹劍」可拿，用滑鼠點選一下放在此處的英雄劍，會有動畫發生，原來正義的英雄劍排斥心境黑暗的驚覺，接著無名出現表示，將把驚覺送往他處學藝，驚覺決定自己改變命運。

出無名居前請將竹劍與赤竹胄都裝備在身，走出小屋門口可在附近找到一個水缸，裡面有銀兩。驚覺不回頭地走出大門，劍晨趕來阻止，又打了必輸的仗，驚覺更堅決了不留下來的心，往野外走去。

●天蔭城

▲這個洞不會太

通過野外，並多用悲痛莫名此招練練功以提昇等級。走到右上方第二個缺口，就是天蔭城。一走進去，就看到一個叫豬肉榮的人在撕天下會招徒的佈告紙，據說要有這佈告紙才能進天下會，這對驚覺來說是好機會，但豬肉榮撕了就跑，到哪兒找他？

和城中人對話，對同一個人多說幾次便可以知道一些重要的訊息，原來豬肉榮從下面的樹林跑出去了，好吧！就從進天蔭城的地方再出去。

●野外洞穴

出去之後往右上方走可以看到另一個缺口，走進去是一個洞穴迷宮，可以見到專搞破壞的周城與愛錢的豬肉榮。打敗周城，再到迷宮中找豬肉榮，得到佈告紙後，循原路回到天蔭城。

▲這就是進野外洞穴的地方

●天蔭城與天下會守衛

進天蔭城直走，可以到天下會。和守衛對話後，面對左邊那個守衛並從物品欄中取出佈告紙給他…雄霸此時帶著文丑丑與幫眾出現了，驚覺決定以〝步驚雲〞之名進入天下會。

◎天下會雄霸堂

十二歲的步驚雲被派隨大軍攻打黑山寨的朱獻，走到天蔭城。

◎天蔭城

於天蔭城中的商店多準備一點包子與豬肉再上路，並不時地回來城中的武器店與布莊更換新武器與護具。由城的西南邊出去野外，找到黑山寨，寨門有人把關，打敗他們，寨中的嘍囉可選擇打或不打，走到寨中最大的一座屋子中，可以找到朱獻，打敗他即完成任務。朱獻所在的屋子有三個寶箱，其他小屋也有寶物可拿，請多尋找。

◎天下會大廳

接著回到天下會，由於步驚雲目前在天下會仍爲無名小卒，所以和文丑丑對話後，就回房間休息；只要在房間內的床舖上用滑鼠左鍵點一下，就可選擇要睡不睡，選〝是〞，醒來後生命力與內力會補滿。

◎天下會雄霸堂

雄霸又要派人攻打寒山派的陳羽。

◎天下會大廳

步驚雲（以下稱雲）和文丑丑對話後，就往天蔭城去。

◎天蔭城

與城中人對話，並由打鐵鋪附近進入一個小院落，也就是當鋪旁邊的小屋子，有位老婦人在此，說她的兒子阿柯在寒什麼派當教頭，她很擔心。聽完話雲走到屋外，柯母追出來並交給雲一封信函，要他交給柯豪。準備好包子豬肉後，往寒山派出發。

◎寒山派

通過吊橋後，往右上了雪嶺，打敗了幾個人，並可在左下方找到可以讓雲特訓一下的人。練了幾回功，就走進寒山派大門。

一進門，左手邊有一個房間，有人擋在門前，和他對話一下，他就跑了；走進去和3個小嘍囉對打，就遇見了〝超霸天王霹靂無敵圓刀流〞的柯豪先生。（此處若沒有找到柯母、沒有信件，就會和阿柯打）將母親的信交給他，並獲得護腕「寒玉」，阿柯決定回家，還叫你要到他家去。

出去，可選擇是否和其他人打，找到陳羽之前還有一場戰鬥，打敗陳羽後，回天下會。

◎天蔭城

回天下會前先到天蔭城，到柯家就會發現一身白衣的柯豪已回家，和他對話會打一場；打完後，再和他對話，他會送你「狼牙刀」，再對話一次可得「項圈」。走進柯家屋內，和柯母對話，對於柯母的答謝，回答〝是〞，可以得到「勾玉」一塊。

（若之前沒有找柯母，則此段劇情不會發生，回來這裡柯母已不知去向）

◎天下會大廳

回來與文丑丑對話後，雲就回房休息，選〝是〞就可以了。

◎天下會雄霸堂

之後雄霸點查戰績，發現黑山、寒山兩次戰役都只有步驚雲全身而退，叫他過來；雲自己走到雄霸堂，雄霸考驗他一番，決定收他爲二弟子並傳他排雲掌。

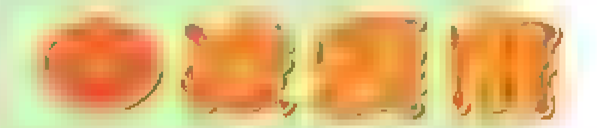
◎天下會大廳

當晚，在雲的房間發生了一件事，霍家長子梧覺前來天下會行刺，雲掙扎著是否要殺他，最後爲顧全大局，只好選〝是〞。這件事以後，更堅定他向雄霸復仇的心。

◎雄霸堂

雄霸賜雲兩名僕人，名爲死囚雙奴，並派他前

往凌雲窟奪取火麟、雪飲兩柄神兵。走出雄霸堂，看到有一名小婢女正在挨罵；往右方走去，和兩人對話，知道小婢女叫孔慈，雲亦為小女生打抱不平，此時雲沒注意到雄霸正在他的後面看著一切…



請您依照地圖走到樂山大佛腳邊，死囚雙奴會向您訴說大佛的由來。然後進入樂山洞穴，再走迷宮出去，走出樂山洞穴往右上方走，可以到大佛頭凌雲窟附近。

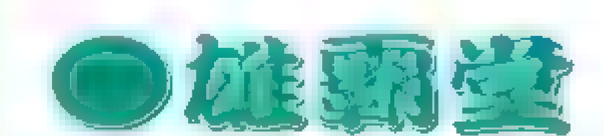
此時見到南麟劍首斷帥、北飲狂刀聶人王，還有其子斷浪、聶風。和斷帥對打後必輸，之後第一次發生凌雲窟事件，雲見到了火麒麟。

雄霸堂

數日後，回到雄霸堂的雲嚇壞了，雄霸叫他回房休息。

天下會大廳

回到自己的房中，遇到孔慈。接著派人到凌雲窟查看的雄霸，在岷江下游找到了奄奄一息的聶風與斷浪，雄霸決定傳風神腿法給聶風。接著有守衛到雲的房間，要他到雄霸堂。



雄霸堂

遊戲重要場景略圖

北
西 東
南

黑山寨洞穴
黑山寨
天下會
寒山派
天蔭城
野外洞穴
俠王陵
俠王府
乾坤莊
后陵
連城寨
樂山大佛
海岸邊
劍池
拜劍山莊
不夜舫
南安鎮
鳳溪村
落馬坡

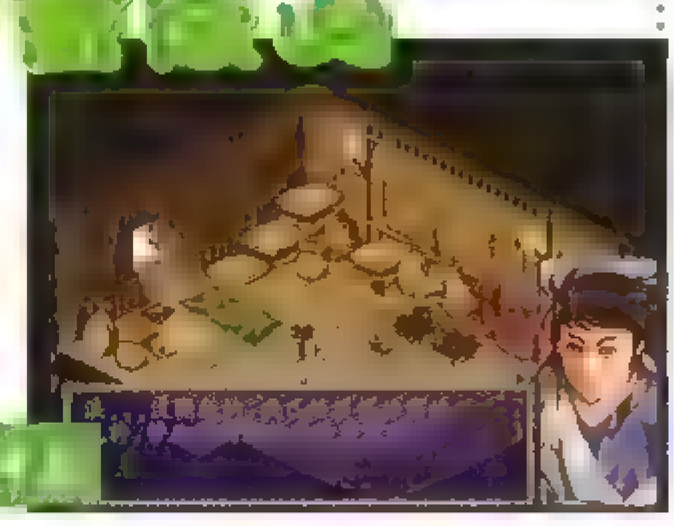
山洞穴

雄霸收了第二弟子聶風，並賜「風雲閣」給二人，雲和眾人對話，最後和文丑丑對話，選「是」，他會帶風、雲與浪到風雲閣，並叫浪在天下會充當雜役。請他找出風雲閣的位置

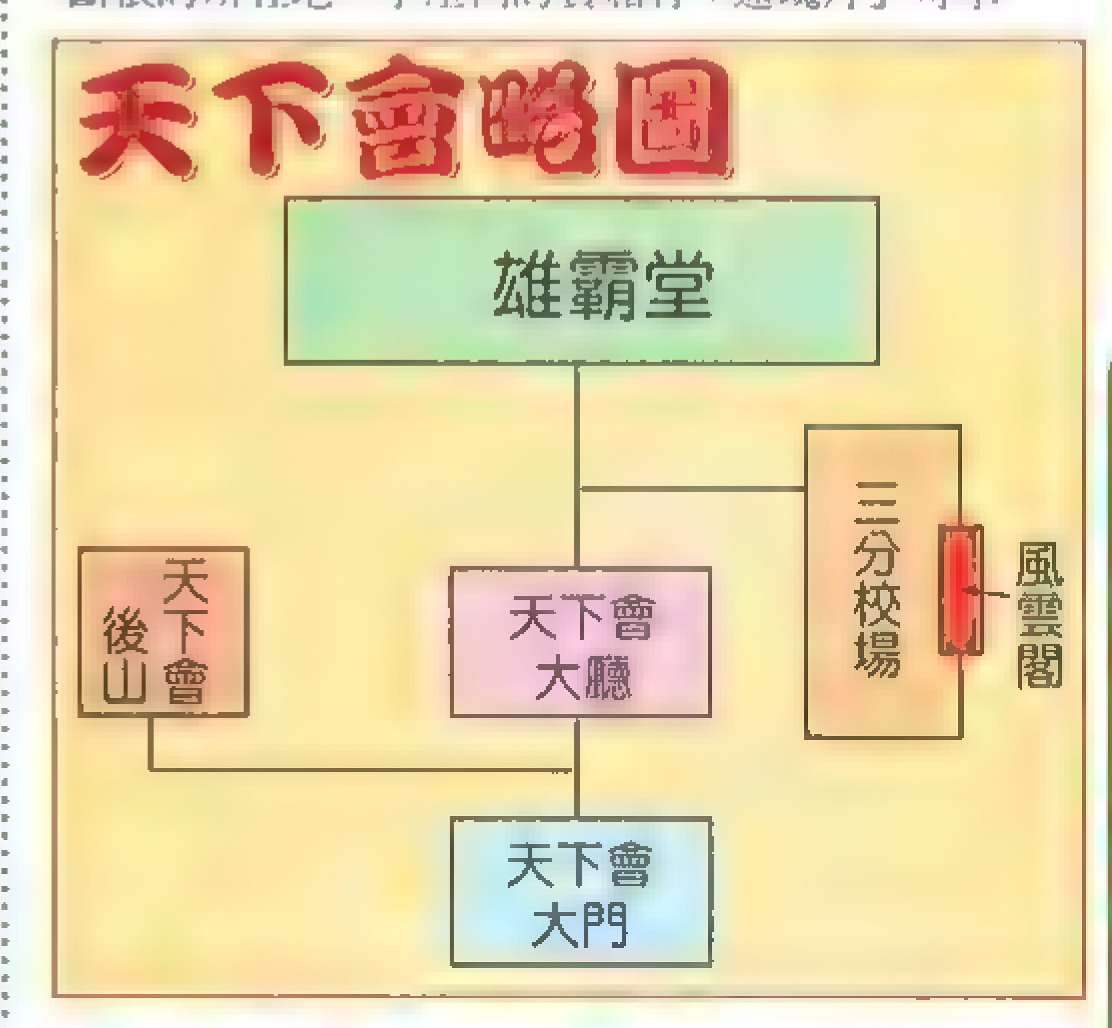
雄霸堂

三個月後，風、雲二人的基本功夫都已學會，雄霸讓他們到乾坤莊張全那裏奪取「乾坤劍」。出發前往左上方書房可以找到雄霸，若他問對自己的身手沒自信，回答"是"，可以得到「玉蜂漿」及「定神丸」。

天下會後山



走出雄霸堂，可以到後山柴房尋找斷浪。後山怎麼走？只要走出天下會大廳，沿山壁往左上方走出畫面，再到野外尋找一幢小茅屋，就是斷浪的所在地，小屋內的寶箱有「還魂丹」可拿。



野外樹林

記得往樂山大佛的路嗎？找到同一個告示牌，往西走就是乾坤莊。往乾坤莊的路上，可以遇到飲血骷髏雪暗天，打敗他，他會成爲雲的僕人，在之後的劇情會出現。

乾坤莊

乾坤莊一到，斷浪就建議往客棧看看。進客棧會出現廖總管欺壓掌櫃的事件，打敗那個廖大人，走出客棧時，掌櫃的會告訴你打鐵鋪與布莊有好事等著你，你可以趁此時更新一下裝備。

走到布莊內，左邊有一個商人，如果您身上帶有柯母給你的幻玉，他會和你搭訕，並以銀兩向你購買，不管他出價多少，千萬不要答應他；接著他以翡翠人偶和你交換，這下子可以答應了。得到「翡翠人偶」後，雲決定送給孔慈。

走到門口有人看守的謎宗門，選擇「是」，打敗守門人，俠王府吉義會出現，諂媚一番，並告訴您"沒打死一定的人敗"，門主張全是不會現身的，還送雲「傷藥」與「錦盒」，不管他，走進門吧！

謎宗門中有二幢正屋，右下方有一幢小屋。先走正屋，在屋內除了會遭遇看不見人的踩地雷戰鬥，在每個房間的出入口"來回"穿梭時，還會出現持武器的謎宗門人喊著過來打你。正屋與右邊的那幢都有二樓，在正屋的二樓上會遇見一個禿頭的打掃工人，他透露要先擺平"廖總管"才能找到張全。

首先，在正屋中的房間出入口"來回"穿梭，會看到有人衝過來打你，就開始戰鬥；這樣的戰鬥約5~6場後，就到正屋的二樓上，上樓就會看到四個人，其中有一人就是廖總管，打敗他們。

接著，仍然在各個房間出入口"來回"（即進去又出來）穿梭尋找謎宗門人來對付，打一打，就到二幢屋子最右邊的那幢樓上，上去二樓後往右下走到一個有著"兩個屏風"的房間，如果有兩個人躲在那邊交談，就表示劇情可以繼續下去。

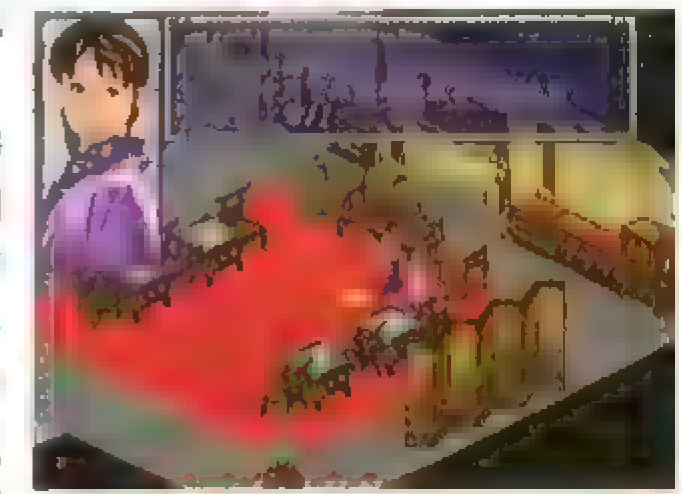
打敗躲在屏風後的寶哥二人組，走下樓，又會遇到一場戰役，接著走出門，遇見張全，他派人和雲打，雲贏了後，他跑到右下方那幢最小的屋子裏，這時追進去和他打，贏後可開寶箱，得「乾坤劍」。

▼張全出現

◎雄霸堂前

進天下會大門後，雲和風、浪說在雄霸堂前集合。他們二人先走，雲走到雄霸堂前，和聶風對話，知道孔慈在風雲閣。

往右方的階梯走上去，直走到底，上階梯進風雲閣，一進門往右手邊直走到底，進去後，可以看到孔慈。和她對話，知道聶風將「錦盒」交給她，（此時若有人偶，會一併送出），接著到雄霸堂前，和風、浪二人對話，進入雄霸堂。



◎雄霸堂

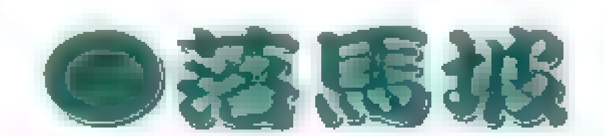
雲和浪對打，贏後浪離開天下會。

時光匆匆過了五年，大家都長大了，孔慈也依雄霸之命嫁給了大師兄秦霜，但私底下卻和雲來往…

◆成年步驚雲

◎雄霸堂

雄霸要雲到連城寨捉拿叛徒令不防，雲就和他的僕人雪暗天一同前往。



◎落馬坡

（請參照考遊戲場景略圖，瞭解位置）

要到連城寨，先過落馬坡。玩者您可依地圖進乾坤莊，往南邊走，到野外後再向東北走，可到落

馬坡，通過落馬坡的橋直走，可到連城寨。

橋前有兩人看守，他們一個面向你，一個背對你，若不想被他們看到，可以靠著牆走，再躲在橋下走到另一頭繞過去；同樣的，由連城寨走出來時，也可用此法。

走進連城寨，先打連城寨主關七。贏後，到右手邊三棟小屋最下面那一棟，打敗守門人，找到一個站在蒲團前的人；打完後，他跑到另一個房間，追上去並在書櫃後面找到他，又打一場，他終於招出冷不防在山寨南面的死巷。

出來後往另一個方向走，找到一個月洞門，有人守在門口，打敗他，進門往巷子的上方走，可以找到叛徒冷不防。打敗他後釋武尊出現，打贏後，釋武尊說在"南安鎮"等雲。接著又和早有異心的雪暗天打，贏後，步驚雲竟放走雪暗天…連城寨室外有一座鼓，打鼓以後會出現寶箱，有些物品可拿。

走到連城寨門口，還會出現訊息，說要先到「鳳溪村」。走到落馬坡，可以用上述方法通過，也可打敗橋上兩人上橋去。在過橋後靠左下方的地方，可以找到一個人；如果在越後面的劇情再回來這裡打他，可以得到不同的、更好的東西，當然他也會隨之變強。

野外樹林

在往鳳溪村的路上，會遇到忍者殺老人的事件，打敗忍者，那個名叫何伯的老人也不行了，他留下一封信函和一句話"乾坤…彥"。

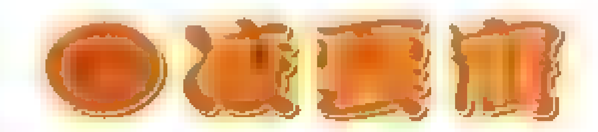
鳳溪村

進去後在門口有疊著幾罈酒的地方可以找到客棧，進門右手邊的房間可以找到孔慈，一陣纏綿後，竟被聶風撞見；慈說她要先到南安鎮去，在這個房間中有兩個上鎖的寶箱，您可以在竹製的櫃子中找到銀兩，使用在寶箱上，就可得到「醒獅曇」與「璃清醉」。

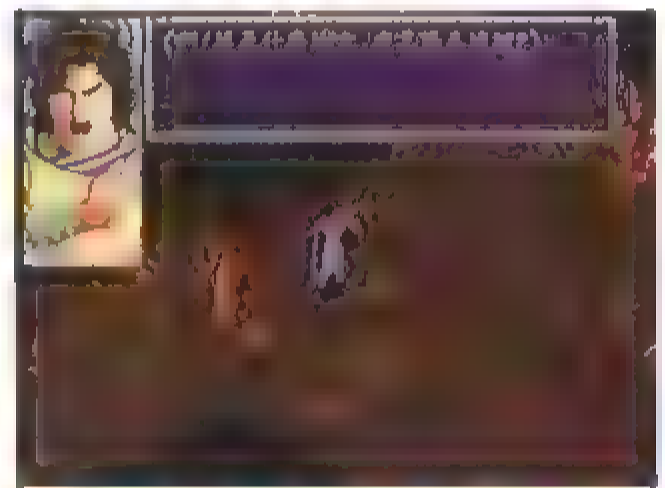
客棧出來往北走，可以到南安鎮。

南安鎮

到南安鎮，於匾額上書寫著客棧的地方，進去後又出來，就可遇到斷浪、釋武尊與獨孤鳴，玩者只須對付斷浪。打敗他以後，向右邊走到鎮上的打鐵鋪前，即會觸發劍聖的劇情，此戰必敗。



這是步驚雲第二次來到凌雲窟，童年遇火麒麟的夢魘，還揮之不去。同時，斷浪、劍聖等人正在天下會大興風波，還將劍聖的無雙神劍留在天下會內示威。



場景回到凌雲窟，來查明父親死因的聶風正好出現，救了雲，因為劍聖在七日內要對天下會不利，二人就結伴回天下會去。

走出凌雲窟迷宮，看到樂山大佛頭，往左手邊走，進入連接到大佛腳的樂山洞穴，（參考前頁之樂山洞穴圖）走出去後，可到野外，往天下會去。

凌雲窟迷宮圖

●野外樹林

回天下會途中，在告示牌前會遇到一個著粉紅色衣服的小女孩，名叫小霞。如果答應要送她回家，就會觸發支線劇情，如果不去和她說話，就可以直接回天下會。

如果選"是"，將得知她住在乾坤莊，和聶風往乾坤莊去。

●乾坤莊【支線劇情】

走進乾坤莊，發現有一戶門口站滿了圍觀的人。走進去發現一具屍體，和彥庭對話，發現她的義父竟是被忍者殺死的何伯；雲感同身受她的慘況，將何伯信函交給她，她也提供了"天下將臨，地獄邪生；雙絕若現，異域爭輝。"之相關線索，雲和風大略知道是'將莫邪這兩柄神兵惹的禍。

由於何伯以前是黑山寨的鐵匠，而黑山寨又離天下會不遠，雲和風就決定答應彥庭姑娘前往黑山寨查看，並得到「金鑰匙」。

●黑山寨洞穴

【支線劇情】

走進黑山寨內，並一直往西邊走，可以看到一個洞穴，裡面全是壞蛋；走進去通過迷宮，在裡面一個洞中再度見到了當年霍家莊滅門血案的劊子手一蝙蝠，他因爲任務失敗遭雄霸追殺。

正說著的時候，一黑衣忍者出現，聶風用自幼習得的冰心訣偷聽到他們說有一柄神兵將現於「至熱之地」，那「至熱之地」就是凌雲窟，蝙蝠還透露了鬼忍者峰月雷藏的訊息。

解決那使用「虛無幻身術」幻化成五人身的忍者，蝙蝠也跟著逃掉，暫時放他一馬。走出黑山寨洞穴，此時還未結束這支線劇情，所以不能回天下會，風建議要前往凌雲窟一探，所以他們又來到樂山大佛，通過樂山洞穴，來到了凌雲窟。

●凌雲窟【支線劇情】

通過迷宮找到火麒麟，打敗這個童年的夢魘，

得到「封神戒」，同一處發現有一座可以推動的鼎，將封神戒使用在此鼎上，再以滑鼠點一下此鼎，可得神兵「干將」。

＜查看前頁之凌雲窟迷宮地圖，可知火麒麟位置＞

天下會

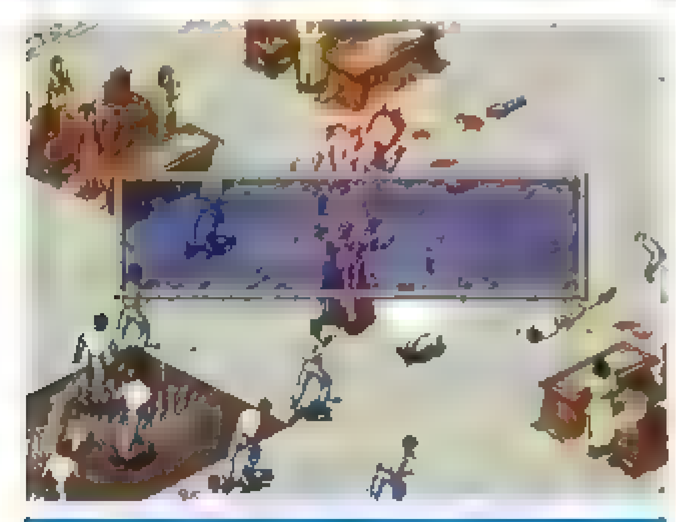
支線劇情暫時告一段落，之後再續。

回到天下會，雲強烈地需要孔慈，雖然雄霸叫他回去休息，但他怎能壓抑思念慈的心？他走到天下會的後山，也就是在斷浪小屋的左方找到孔慈。纏綿之餘，竟然又遇到了聶風；打敗他，出現了雲掌劈風的場面，這時慈出來擋，竟然死在雲的掌下。

悲痛異常的雲，此刻失去了心愛的人，還知道慈竟然喜歡風的殘酷事實，就抱著慈離開。

飛雲堂

雲傷透了心，回到飛雲堂。到第二天，發生劍聖如死神降臨般的劍廿三事件，鏡頭分轉兩幕，一為三分校場，一為天下會大門，劍聖以最後的精神力發出了毀天滅地的劍廿三，但卻被步驚雲一掌打中劍聖真身而戰意全消！步驚雲因而得到聖靈劍法劍譜。



俠王府

此時出現俠王府呂義擁有使屍身不壞的冰魄劇情。

天蔭城

抱著孔慈屍身的步驚雲決定前往俠王府尋找冰魄，先前往乾坤莊。

乾坤莊

謎宗門口往南走是鳳溪村，往北走是俠王府，俠王府門口管家說他們主人到了謎宗門處理盜匪一事，雲先將孔慈的遺體寄放在此，接著前往謎宗門。

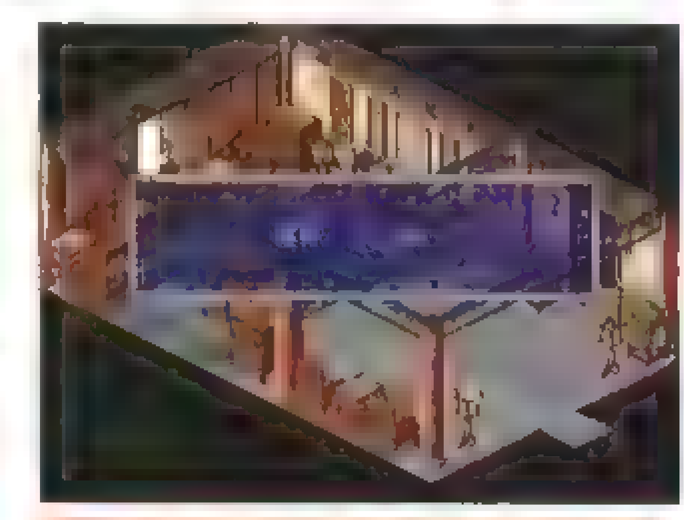
謎宗門

進去後到庭園，走到最右下方的那棟小屋中可以找到謎像三傑，分別是張全、朱虛和陳羽，（他們是謎像視覺製作小組的人名"縮寫"），好好解決他們囉！贏後，知道呂義那傢伙不能放過，回到俠王府。

俠王府

進俠王府前先和守衛戰鬥，再走進去與呂義要冰魄，他當然不願意，就給他一點顏色瞧瞧！打敗呂義和他的護衛，奪回孔慈的屍體，並獲得「俠王劍」，別忘了為雲裝備上去。

冰魄到底在哪兒？只要找到俠王真身就可以了吧！幹掉每個房間擋路的守衛，向前走過王庭花園，直直進去一廳堂，往右手邊進去，共有三間房間，走第一間，直走，可以走進擋在俠王陵前的百人殺陣；走第二間可以看到右上方的桌子有一樣奇怪的東西，用滑鼠左鍵點選一下，發現是什麼古玩，接著就觸發戰鬥，贏後可以得到「鬼珠」。



＊注意！鬼珠要在取冰魄之前拿，否則會不見

百人殺陣

要進俠王陵前有一個百人擋路的陣式，玩者主要得找到"對"的人戰鬥，才能打開通路，進入俠王陵之內。

遇一人戰鬥：打不完的幻影。

遇兩人戰鬥：打完即消失，有通路可以前進的正解。（見以下之說明）

遇三人戰鬥：打敗後被傳送至陣中他處。（總共有三組）

遇四人戰鬥：打完後會被傳至起點的陷阱。（總共有三組）

遇五人戰鬥：即為把陣的人，打完可以破陣。

百人殺陣中請一直找可以觸發〝兩人〞的戰鬥（即戰鬥中敵方出現兩人與你作戰），這樣的戰鬥打贏後，擋路的人即會消失，雲可以走過去；如果遇到出現一個人的戰鬥就不能打開通路。要注意的是，如遇到三個人的戰鬥，會傳送到陣中他處，陣中人也會還原，但沒關係，只要接著可以找到兩個人的戰鬥，就可以走出去了，這也是另一種迷宮。

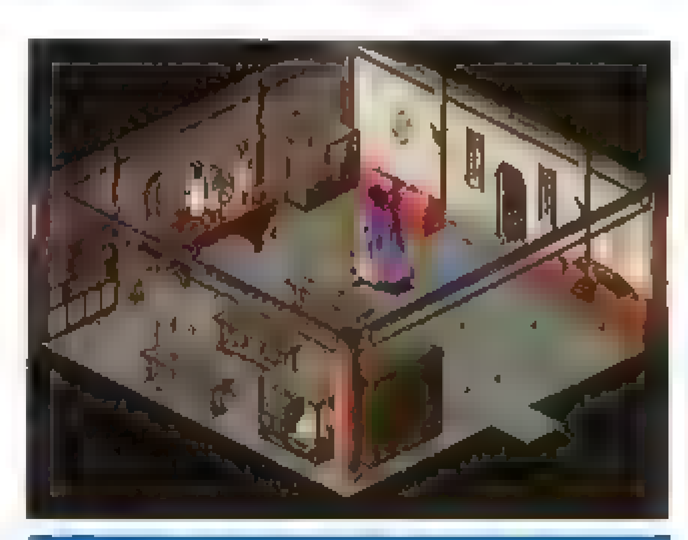
要怎麼找這兩個人的戰鬥呢？除了看我們的路線圖，建議您以存取檔的方式進行，只要打過兩個人的戰鬥，就存起來，下一個如果不是兩個人的話，打贏後就叫回上一個進度，試試別個沒打過的。您最後的目的是要找到五個人的戰鬥，打贏後就可以破陣。

～百人殺陣圖解～

此陣法由右而左分十六排，一排當中最多十四個人，走法如下，您將會遭遇19場兩人戰鬥，1場三人戰鬥，1場五人戰鬥：

◎俠王陵內

走進去可以看到俠王未腐壞的眞身，可惜眞身前有桌子擋住。往右上方走進去，可以看到兩座雕像，按拿劍的那座雕像就可開啓通往地道的機關，東北東北東是提示，往另外一個房間走去，可以看到地下通道，往下走到俠王陵地道。


▲從地道下去

◎俠王陵地道

進去後遇見一隻白狐，走在地道中可見到許多的火盆，這就是最知名的火盆機關，地道共有四層，第一層有六個火盆，右下角那個不用點；第二層有三個，中間那個不點；第三層有三個，全點燃；原本已點燃的不用管它。（詳情請見圖解）地道中那個心誠則靈之鼎，只要投銀兩進去就會補滿生命。

完全點對火盆，才能打開通往第四層機關的通道，每個正確的火盆機關和第四層的地板障礙是互相對應的，只要對照著我們提供的圖走就可以了；如果不愼觸發陷阱，引發第四層的黑白忍者擋路，

百人殺陣圖1

北
3人傳送
開始
第十六排　第十五排　第十四排　第十三排　第十二排　第十一排　第十排　第九排　第八排　第七排　第六排　第五排　第四排　第三排　第二排　第一排

百人殺陣圖1
五　排1
六　排3
七　排5
八　排4
九　排2
十　排2
十一　排2
十二排2（三個人的戰鬥，會傳送到他處，陣式將全部還原）

百人殺陣圖2

五個人的戰鬥，破陣!!

傳送至此

開始

第十六排 第十五排 第十四排 第十三排 第十二排 第十一排 第十排 第九排 第八排 第七排 第六排 第五排 第四排 第三排 第二排 第一排

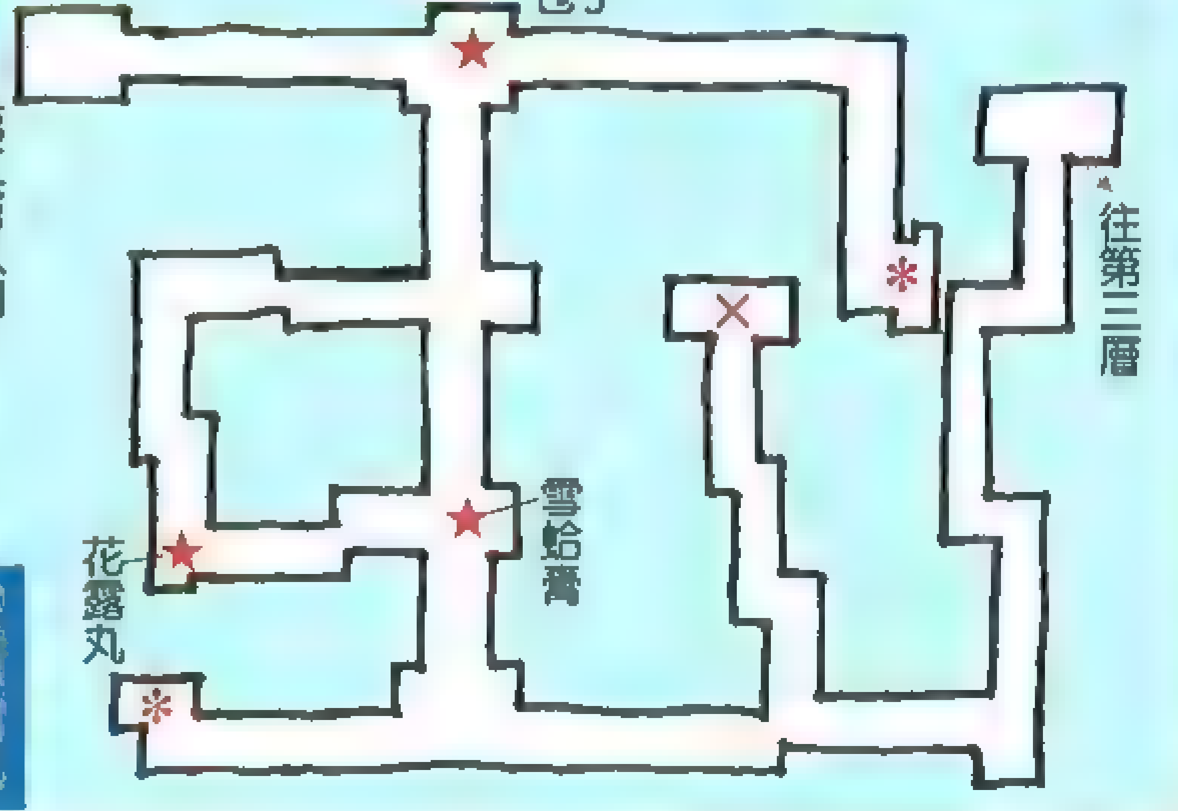
北

百人殺陣圖2
五 排8
（由後面算第3個）
六 排9
（由後面算第3個）
七 排10
（由後面算第5個）
八 排8
（由後面算第7個）
[illegible] 8
[illegible] 6
[illegible] 6
[illegible] 6
[illegible] 6
[illegible] 4
[illegible] 3
[illegible] 4
[illegible]
鬥）

俠王府地道第一層

▲狐仙都歸位了

俠王府地道第二層



可以到第四層啓動忍者身前的火盆來還原全部的火盆，再照圖解重走一次。

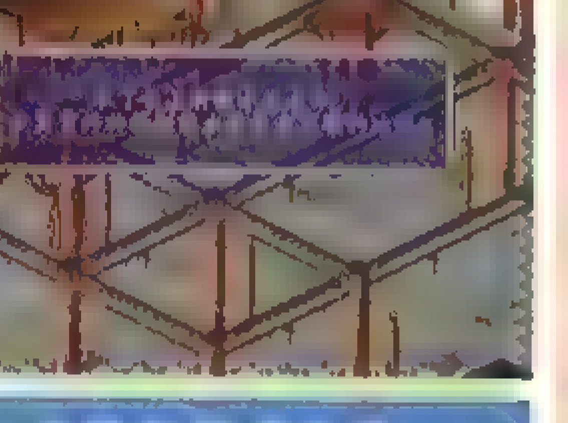
到第四層查看地板障礙，確認全開並可以走進去以後，再點燃忍者身後兩個火盆，這會開啓忍者身前的地板障礙；接著從忍者身前繞到後面，與三隻狐仙對話，此時有兩個蒲團是可以走過去的。

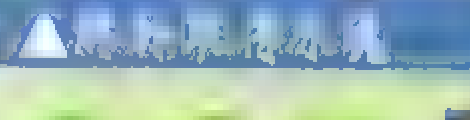
先與最右邊白色的狐仙對話，雲再走到左邊的蒲團上按一下，牠會自動走過來歸位；接著和中間黑色狐仙對話，雲走到右邊的蒲團上按一下，牠也會歸位，接著中間的蒲團打開，再以同方法帶第三隻歸位。

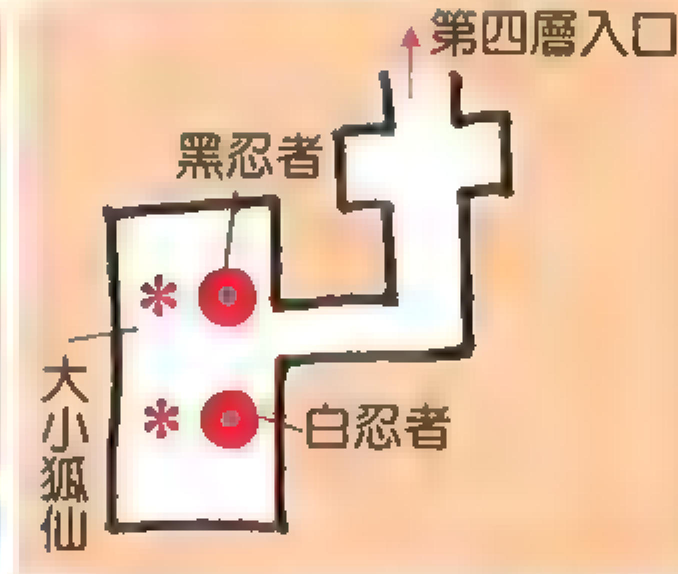
一聲巨響，表示樓上俠王真身前的桌子已移開。

◎俠王陵內

回到俠王真身前，果然桌子已移開，在俠王真身的櫃邊按一下滑鼠左鍵，即可得到冰魄，其立時將其植入孔慈體內。他決定先帶心愛的慈到后陵去，再回到天下會爲她收拾東西。







從乾坤莊往鳳溪村方向走，由鳳溪村往南安鎮走，進了南安鎮的橋與牌坊後，直走出畫面，越過野外樹林，向西方走就是后陵。

打敗守后陵入口的守衛，進到后陵口，先和一些藍衣的工人對話，上去后棺前有一人擋路，只要和他平行走，突然快速轉彎，就可以越過他到后棺；接著和棺木旁的人交談，從棺木走下來，往左下邊的地方靠近入口的地方走，可以看到一個一個面壁的人，和他交談，他會跑掉，然後"正面對"著那顆按鈕，按一下滑鼠左鍵，就會引來官差，打敗他們。

俠王府地道第三層

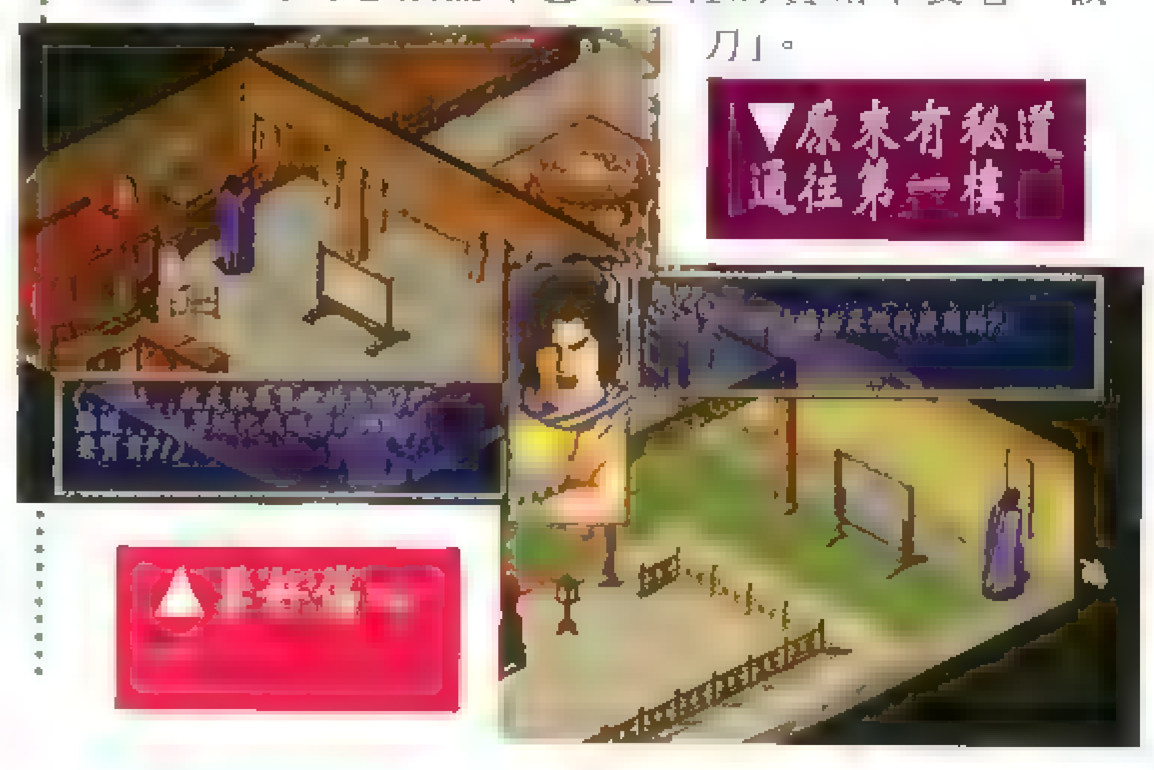
回到棺木旁，打敗四名官差之後，在棺木上按一下滑鼠左鍵放下孔慈，走下來和其他人對話，趕他們離開此處（記得那個擋路的人最後再趕），每趕一個就會有幾個官差出來和雲打，全部打贏後，最後走去和那個擋路的人對話，他會落跑，雲也會獲得「青銅」。

說完話就快速走出后陵，這裡動作要快！否則后陵前的隔世石一放下，雲就只有永遠與孔慈作伴囉！

◎天下會

步驚雲決定取得一柄神兵來破此隔世石，就回天下會找無雙神劍。回天下會之前，請於天蔭城齊備所需之補生命、內力的藥品。

天下會大門階梯往上走，畫面就直接轉到了天霜堂，一進去就到左下方的孔慈房間，在她床前的梳粧台前按一下，可發現步驚雲當年送孔慈的錦盒，雲的內心激盪不已，這裡的寶箱中裝著「砍刀」。



往門外走，就被五個人打，打贏後，回到大廳，往右上方走去可發現一幅很奇特的畫，雲去開，發現了地道就在…

●天下會地道

好好的讓地道中的守衛者吃點苦頭，剛才買的藥品這下子可派上用場了。

●天下第一樓

走出地道，原來上了第一樓…

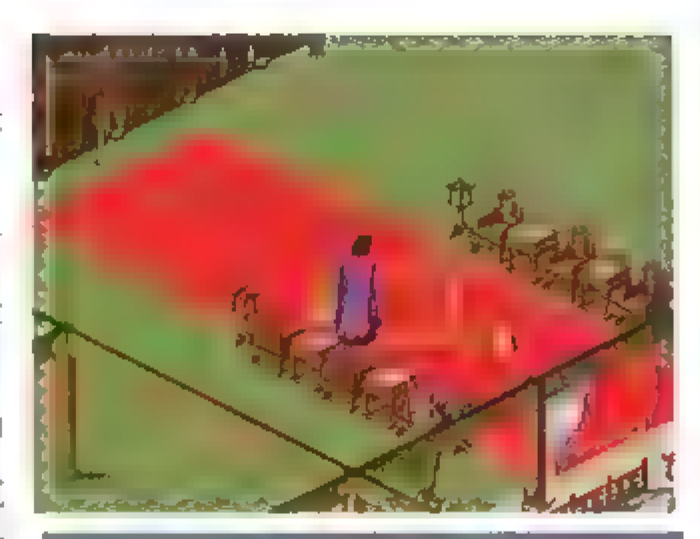
首先見到雄霸的書桌上有一首詩，這是什麼意思呢？

古寺凝霜映三峽
孤月殘舞照六朝
風起雲湧天下會
霸業雄圖誇自豪

走到一間擺著零亂椅子的地方，上述的詩派上用場了，原來每個椅子只要用滑鼠左鍵點選就會轉動，而且按四次就會轉一圈又回來原位。

古寺=4=0=不要按
凝霜=2=按2下
三峽=3=按3下
孤月=1=按1下
殘舞=1=按1下
六朝=6-4=2=按2下

所以上排椅子按的順序為0 2 3；下排椅子為1 1 2，（0表示不按，2表示按兩下）請務必在時間內按下正確的數字，否則會還原哦！正確按完後，咦！前方出現了無雙神劍！向前於劍上按一上滑鼠左鍵拿起，並裝備在身。


▲無雙神劍出現

此時聽見有練功的聲音，是雄霸！往左上方走可和練功中的雄霸見面，他說把孔慈嫁于秦霜並讓她與雲相好，都是他離間師兄弟的方法；雲氣極，但雄霸與鐵帚仙的攻擊，實在打不過，此仗必輸！但是雲靠著摩訶劍法中的劍八逃過了一劫！逃出去，遇食為仙，打敗他（此時昇級很快，請多用排雲掌絕招攻擊），又用劍八嚇他，逃回地道中。

●天下會地道

接著一眾第一樓的佚名部將，一一現身於地道中攻擊雲，此時同樣昇級迅速，而且每次戰鬥結束都是以劍八嚇走他們…出現的人有紙探花、狗王、媒婆、夫唱婦隨等。

快走出地道口時，因為多次於戰後使用劍八，將體會劍八之精髓，雲的內力絕招表中會出現這一招，秦霜此時走來，帶領步驚雲離開。

●天下第一樓

▲[illegible]

雄霸一怒之下毀了第一樓，他要二十五年未行走江湖的頂尖殺手群一天池十二煞，為他擺平風、雲。

●野外樹林

還記得往黑山寨、寒山寨的路上那個砍在樹根上的斧頭嗎？雲和霜就從那兒出來，接著往鳳溪村去，有人在那兒等著步驚雲。

●鳳溪村

進入鳳溪村，往南方走（即左邊），在河邊可以找找看那位沈姓商人在不在，向他採買一些有用的東

西，河邊酒舖的對面有一幢屋子，走進去竟發現釋武尊、獨孤鳴、文丑丑與聶風…

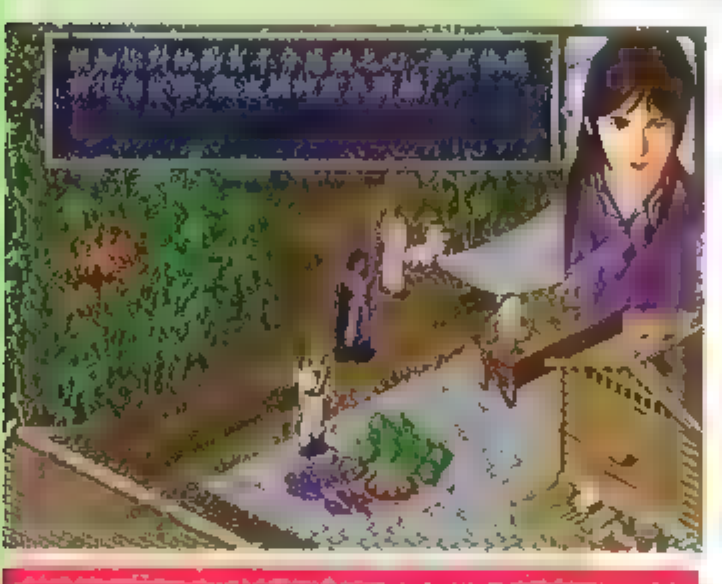
秦霜說雄霸已走乃風雲所覆，還說雄霸請出了天池十二殺手來拚命追殺，所以要採團體作戰的方式比較好，但是總是一人涉險的雲怎會願意？走出屋外，就遭遇了紙探花，打敗他後紙探花將會離去，眾人走出來加入隊伍，此時快爲眾人裝備好武器、護具、護腕及特殊物品，檢查藥品是否夠用，就往鳳溪村的另一頭走去…

天池十二殺手正在等著輪番上陣呢！我方若有多位隊員，可以用比較強的人專司以絕招攻擊，其他沒有絕招的人可以用來幫攻擊者補生命或內力値；遊戲中我方以風、雲的絕招最強，可以讓他們當攻擊主力。

打了三場皆獲勝後，雄霸出來了，這裡都以動畫表示，風爲雲擋了一指，失了左眼，步的右掌也被雄霸毀掉，飛出去被一人救走，秦霜等人傷勢更重，眾人死傷狼藉…

鳳溪村民宅

步驚雲醒來，走出屋外，看到一人被斬左臂，咦！原來是夢？接著于嶽、楚楚、神醫出現，原來于嶽因爲麒麟臂困擾他多年，決定將有神力的臂膀移植給有緣人步驚雲，他還說明了麒麟臂的來源和他心中多年的罪惡感，希望雲能善用這隻神奇的手臂。這時步驚雲將獲「火麟勁」，但卻沒有什麼用。



最後雲還是決定告辭，去殺雄霸。走出民宅，出了院子，楚楚前來，向雲訴說她父親于嶽欲向捕神投案的情形，楚楚希望雲能到南安鎮的不夜舫，去阻止捕神前來緝捕她父親。

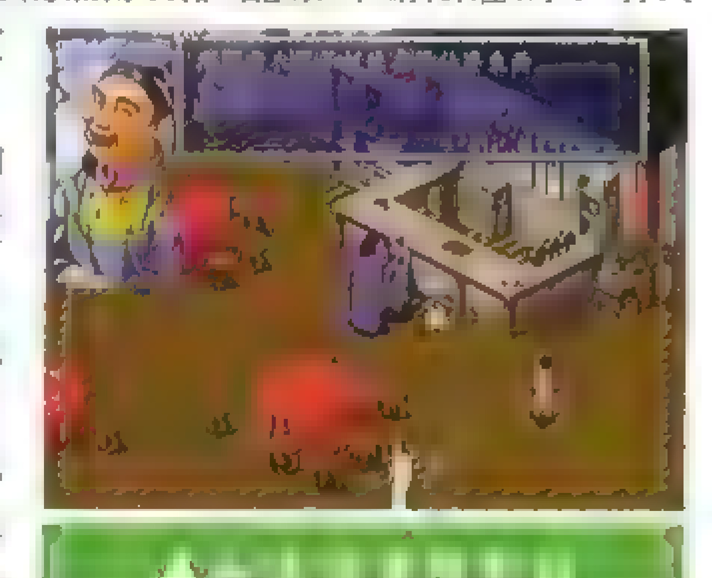
南安鎮

到了南安鎮，過了橋與牌坊，就往左手邊直走過去，可至不夜舫。

不夜防

上船走進內艙，可與捕神相遇，打贏他可以獲得「小龍泉」。捕神知道雲殺了俠王府的人，就很帥地要雲半年後來不夜舫投案，誰理他啊！

捕神走後，與櫃檯前的掌櫃對話，會引發白衣男子的劇情。他急急地跑出門後，雲跟在他後面去看看，走到船下，原來那白衣男子叫葉平，他的心上人潘子菊被父親潘鏢頭許配給拜劍山莊的少主人傲天，他們決定不惜一切私奔。一對相愛的人卻不能在一起，這讓雲的心中起了無限的感慨，他決意管定閒事！打敗潘鏢頭，那老頭終於答應讓有情人終成眷屬，雲也悽悽然地離開。



南安鎮

走出不夜舫並直走，在一間包子店與佈告欄間的街道上將遇到劍貪這個怪人，他天生有一雙劍眼，煩自無雙劍老人遲暮，完全不配雲陽剛如初陽般的心，必會生變，二話不說，打敗他！這時他會跪求雲賜予劍招，別理他。

走到進南安鎮的那座橋上，將會遇楚楚，雲告訴她捕神並沒有被擺平，忽然拜劍山莊的傲天出現，因爲雲壞他的婚事，所以他撂下了戰書，要雲一個月後到拜劍山莊參加劍祭，不來就讓葉平、菊小倆口不好過，暫時不理他，與楚楚回鳳溪村。

鳳溪村民宅

回到楚楚的家，捕神已和于嶽戰過一場，捕神要阻止雲弒師的行爲，所以兩人又打了起來。第一場打贏後，捕神仍不放棄阻止雲復仇的決心，再戰一場，捕神終於不支，于嶽將楚楚託付於雲，自首

去了。走到民宅門口，楚楚問雲何去何從？雲要去見一個深愛的人…

后陵

由南安鎮到后陵去，於后陵口打敗守衛，接著用無雙劍劈那萬斤隔世石，無雙神劍竟然斷了！劍貧的話應驗了…雲以掌劈隔世石，但卻已見不到孔慈…雲決定前往拜劍山莊，那裡一定有他要的好劍！

野外樹林【支線劇情】

如果現在身上沒有「干將」，則跳過這些支線劇情。

▲勢利的樵夫

走出后陵，奇景出現了，一隻白狐跑出來，樵夫隨後追出來，接著又有幾隻動物跑出來，樵夫也帶著人追出來，突然動物群變大變兇，人們反而被嚇走…這麼一來一往，剩下了樵夫阿良及白狐。雲路見不平，和白狐打了起來。一共打了三場，三場皆勝後，白狐逃跑，留下樵夫阿良躲在樹旁邊。

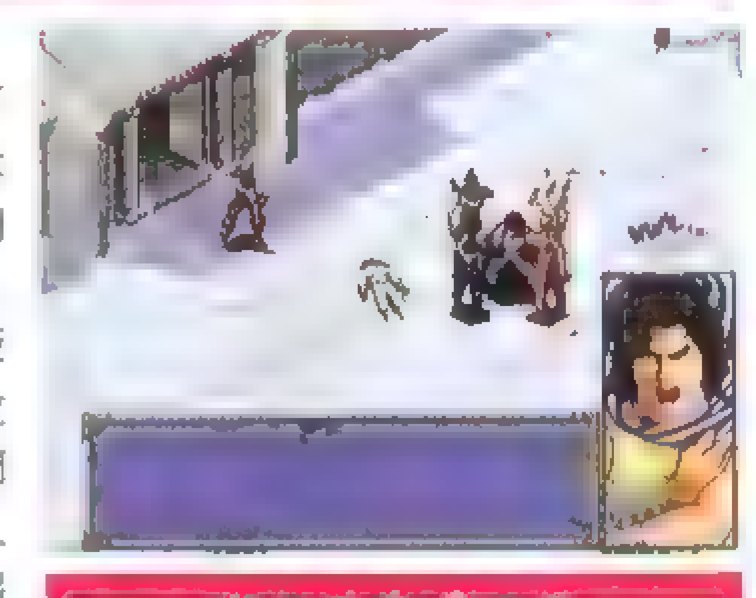
向阿良問話，他以爲雲是東瀛倭寇，不過看身材也不像嘛！楚楚問他東瀛忍者在哪兒？他不說。再與他對話，他竟開價1000兩，如答〝否〞，那人不會離開；如答〝是〞，他會告訴雲那些傢伙往寒山派去了。

寒山派【支線劇情】

過吊橋，往右邊上雪嶺前，請別忘了存一下檔。上去寒山派大門，可以看到鬼忍者正在〝處理〞蝙蝠的事，壞蝙蝠終於自食惡果，賠上老命。雲上前劈了兩名忍者，正和鬼忍者蜂月雷藏對話，發生了雙絕合鳴的現象，原來雲有干將在身，而莫邪竟在鬼忍者身上…

鬼忍者頭目派出風火雷電鬼忍四煞速取干將，和雲打了起來！贏後，雲隨便一走動，又與鬼忍者決戰，鬼忍者以莫邪迎戰，卻被雲盡破其邪氣，他死前還有一點武士氣魄，嚷著什麼天皇、心有未甘的鬼話…現在沒有人可以阻止雲尋劍之旅的宿命了，在鬼忍者屍身上找到「百鬼鳴」，於蝙蝠屍體上找到「百眼」。

＊注意！此時楚楚雖然跟著你，但她是不參加戰役的！



此時可以直接下雪嶺，往拜劍山莊而去，但因爲舊版有偵測方位過小的問題，如果人一直走不出來，請用下列方法，並參考圖的位置：

走到右下方樹的旁邊向右下走，再立刻轉向左下方走，一直按著控制行走的滑鼠右鍵不放，5秒～10秒後就可以到下一個畫面。

新的版本會將此現象改成可以自由進出，但之前不能過的玩者，可以試試上面的方法，這裏的寶箱可用之前拿到的金鎖匙開啓。

往拜劍山莊去吧！

不夜舫

從乾坤莊往鳳溪村時，會遇到美麗的彥庭姑娘，她感激雲爲她報了父仇，就送雲義父留下的護具「藍貂」。

進南安鎮往左手邊走可往不夜舫，那兒有穿黑衣的船夫正在等你，和他對話可以上船。搭船前往拜劍山莊時，鏡頭轉往無名居，無名感覺到有一柄可怕的劍誕生了，這柄劍會爲武林帶來一場浩劫…爲免武林蒼生遭害，無名派徒弟劍晨代其前往取劍。

拜劍山莊

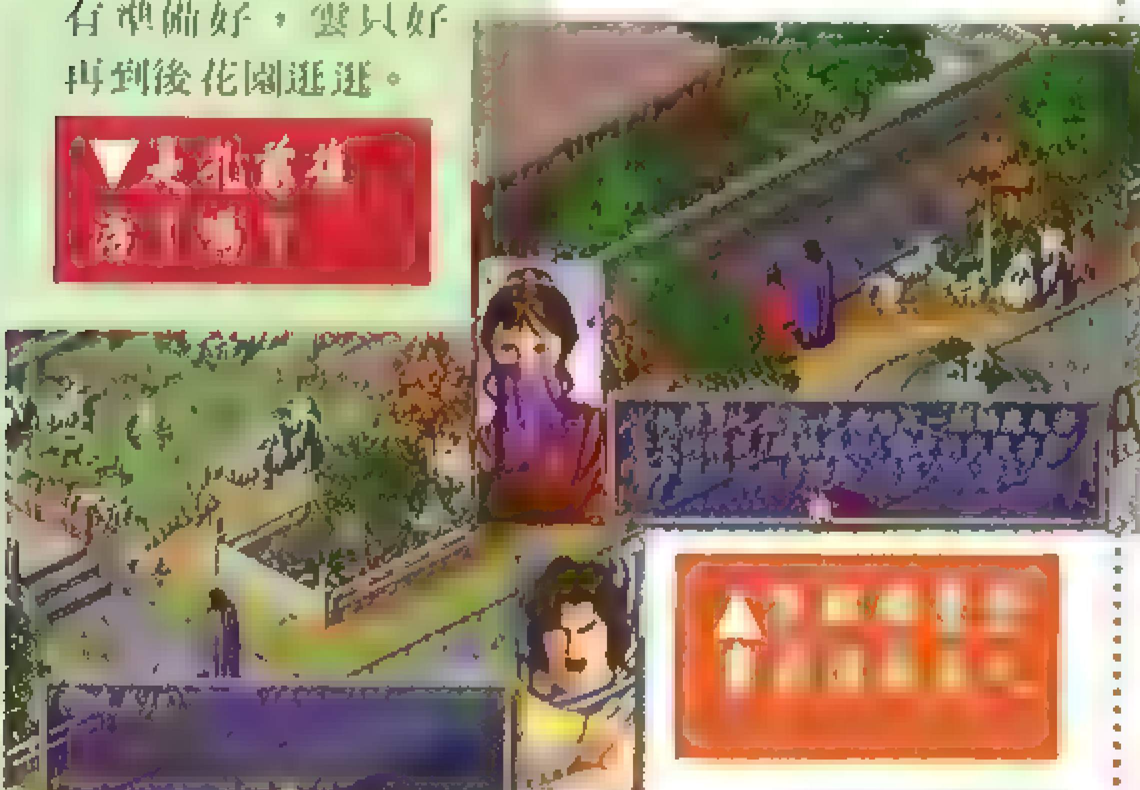
船到拜劍山莊，上岸後又遇了那怪怪的劍貧，他也是來取劍的，這下子可精彩了。

拜劍山莊後花園

不只劍貧，斷浪也來了，廳上還有傲天及其師父劍魔。雲先和劍貧一言不和地打了起來，打贏後，又和斷浪打了起來。獲勝後，傲天要眾人先行休息，明日才是〝絕世好劍〞出世的日子。大家都回房，楚楚也回到爲她準備的房間。

和試劍廳上的守衛閒談，知道可以在龐大的拜劍山莊中逛逛；雲四處走去，可遇見斷浪、劍貧、傲天、劍魔等人。走到後花園的小樓中，還遇到了那個沈姓的商人，爲了明日的取劍大戰，可以向他買一些有用的藥品。

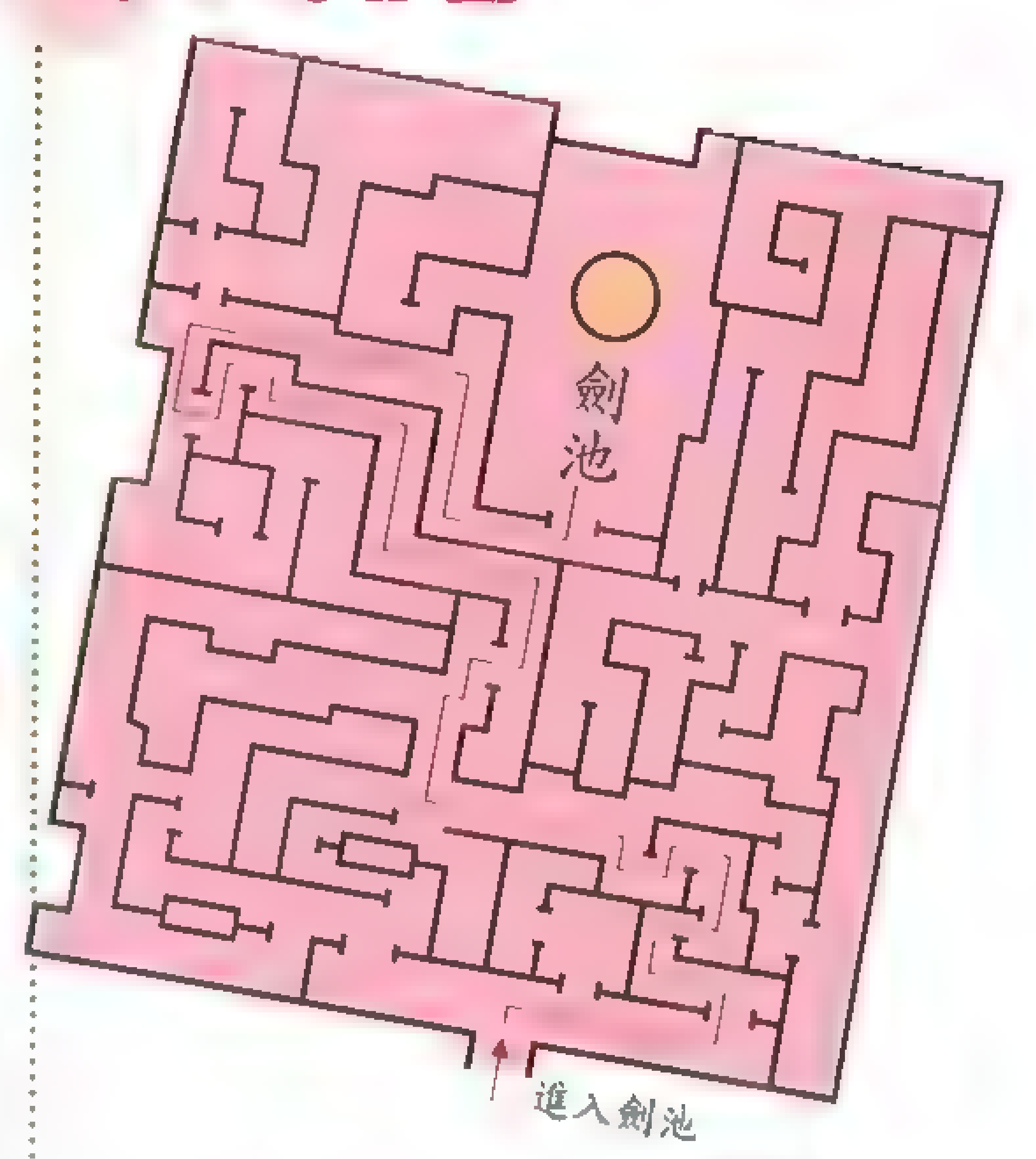
在後花園往左下走，可見到一牆壁上，有一個圓形壁畫，走過去一看，有一個女人走出來，她是傲夫人，也就是傲天的媽媽，她傳述著百年以來關於劍麟魔的傳說，最後要雲回房休息。但此時回到後花園附近的房間中，會遇到一個僕人說房間還沒有準備好，雲只好再到後花園逛逛。



在後花園正中有個涼亭，走到曲橋上望望月色，再走下來，將會觸發劇情…雲會一時眼花，以爲自己看到了孔慈，其實，那只是到後花園散步的于楚楚。和楚楚對完話，就可以回之前找到那個準備房間的僕人那裡，睡一覺，等待明日〝絕世好劍〞的誕生。

拜劍山莊劍池

劍池迷宮圖



往後花園的右上方走，可進入劍池迷宮，走入迷宮，一直到劍池。

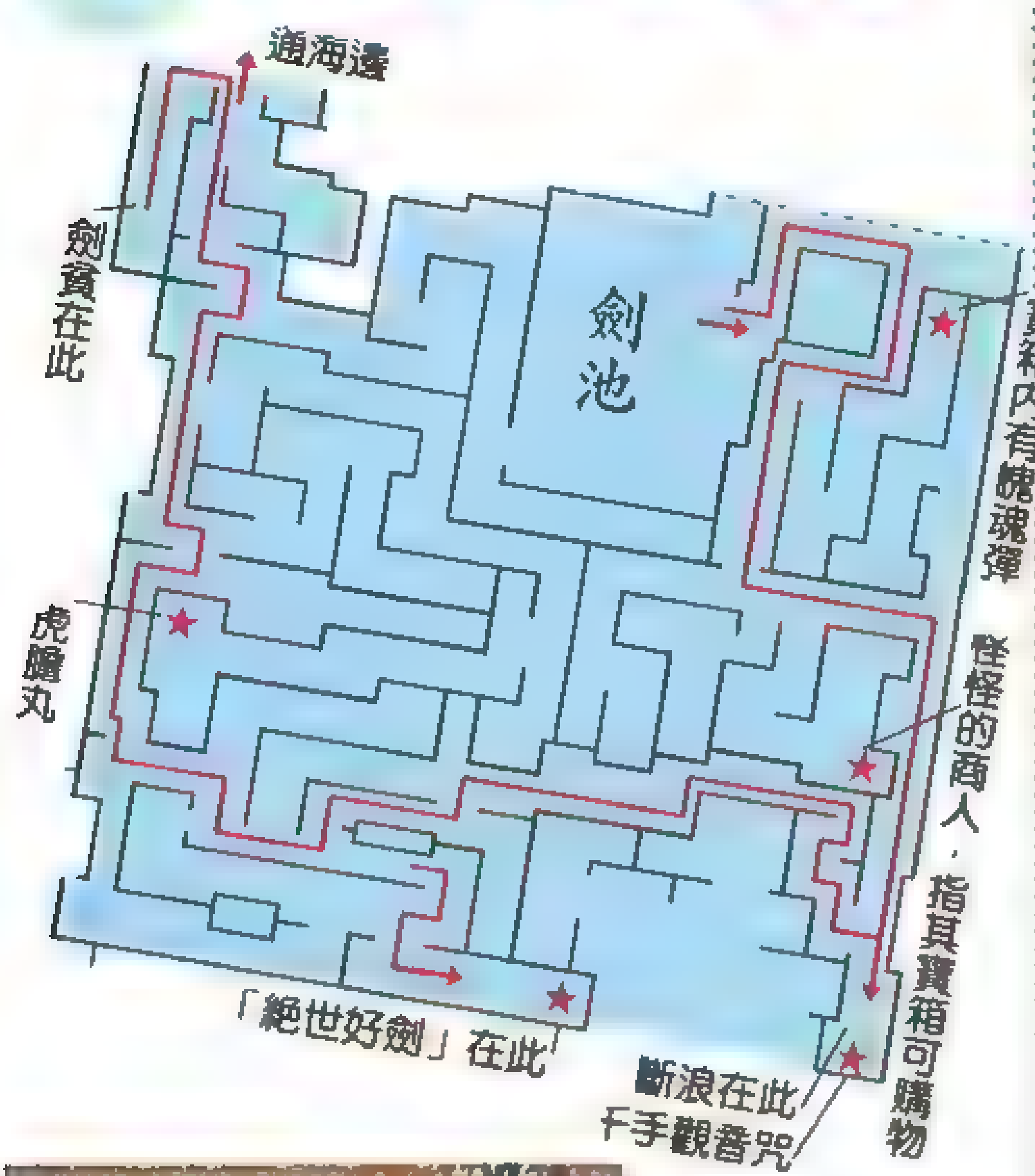
進入劍池，裡面有鑄劍師鐘眉，守劍奴溫婷、冷胭及剛才那些人，劍晨也出現了。鐘眉家三代都駐留拜劍山莊，爲的就是鑄這柄絕世好劍，這把劍是百年之火來鑄造，已臻完美的境界，其鋒芒將蓋過世上所有的劍…

雲上前取劍，斷浪與劍貧也過向前，此時劍魔出現，取劍貧爲劍之〝貪〞、步驚雲爲情之〝瞋〞、斷浪爲火麟劍之〝癡〞三人之血，用這三毒之血來祭，〝絕世好劍〞終於現世了…熊熊烈火中，誰才敢去取這把好劍呢？傲天怕熱不敢，只有步驚雲！

雲握住了劍意，劍身卻得在劍池迷宮找，但此刻劍池迷宮卻已重新排列，步驚雲只好重回迷宮，尋找真正的劍身。這時劍晨加入雲的隊伍，斷浪與劍貧也快速離開，進入迷宮中。

請查看地圖，找到斷浪並打敗他；接著又遇到

破壞後劍池迷宮圖



無所不在、無孔不入的商人沈群，盡量向他買一些好東西。然後在迷宮左上方找到劍貧，打敗他以後，再於迷宮中尋找"絕世好劍"。這把劍和一把把形成迷宮的劍是不一樣的，它單獨插在迷宮中行走的通道中央，看到絕世好劍，可以直接走過去拿取，得到「絕世好劍」！

回到劍池中，劍池中溫筹、冷胭兩劍奴正在等待著他們的主人，鍾眉用自己的身軀爲這百年難得一見的"絕世好劍"開鋒，眾人雖覺心酸，但對他爲劍而生、爲劍而死的決心，也感莫可奈何。

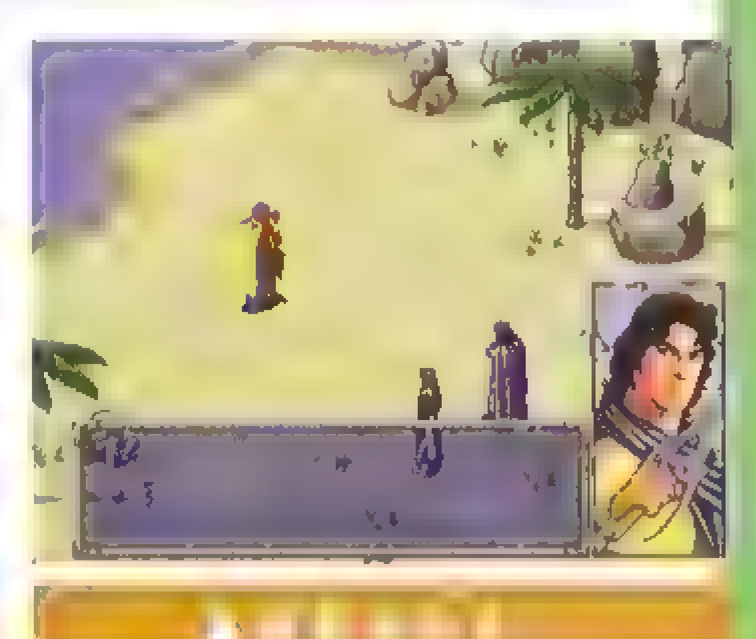
劍魔出現，欲爲其徒傲天取絕世好劍，也爲了他的兒子捕神死在雲的手中，一併報仇，溫筹、冷胭加入，與雲、晨二人共戰！打贏後，聶風出現，告知雄霸已下最後殺令，要天池十二殺手奪命追殺他二人，風與雲惺惺相惜，決定一起殺出重圍，取雄霸首級！此時不要忘了爲眾人裝備，並爲雲裝備上"絕世好劍"！

往左邊走出劍池，會一一遭遇天池十二殺手，首先是紙探花、食爲仙、鐵帚仙；接著是手舞、足蹈及媒婆；再來是戲寶、鬼影與狗王，這幾場戰役可以用有絕招的風、雲及晨主攻，用溫筹、冷胭二人來補生命、內力。

往左上走到將至迷宮盡頭時，雲叫晨、溫、冷二人先至拜劍山莊帶楚楚離開，然後雲與風往上方走離開劍池迷宮，來到海岸邊。

●海岸邊的最後決戰

首先遇到童皇，打敗他，存個檔！再往前走，雄霸在那裏等你，報仇的最後時機來臨了，就以鮮血來決定最後的勝負吧！



要打贏這一場，必須小心雄霸的三分歸元氣，記得讓風與雲二人的生命值保持在一定的上限。打贏後，奄奄一息的雄霸竟然以大師兄秦霜的性命來要脅風雲二人，想起孔慈，想起那麼多犧牲在雄霸野心底下的無辜生命…情與義在步驚雲的心中激烈的掙扎…到底，殺，還是不殺？

雄霸離開，雲也因連番惡戰不支倒地，情義到底爲何物？

一向冷酷無情的不哭死神步驚雲最後終究因爲"情"與"義"，而錯失了十多年來追尋的目標…

本文插圖感謝尖端出版社提供

攻略秘笈 Solution

★古文明霸王傳★

作者／LTCPJ

古文明霸王傳

完全攻略（上）

戰術導引篇

一、東方線戰術篇

人物培養

東方的轉職系統相當簡單，雖然不可以重複轉職，但只要是轉的職業在同一階，就都可以選擇；不過相隔愈遠的職業類別，就需要愈高的階級。例如第二層的劍客要轉職時，只要是第三

層的職業都可以選：要轉直系的劍俠只需要十五級，但轉相隔一格的連弓手與千戶長需要十八級，而轉相隔兩格的陰陽士與上忍就需要二十級。

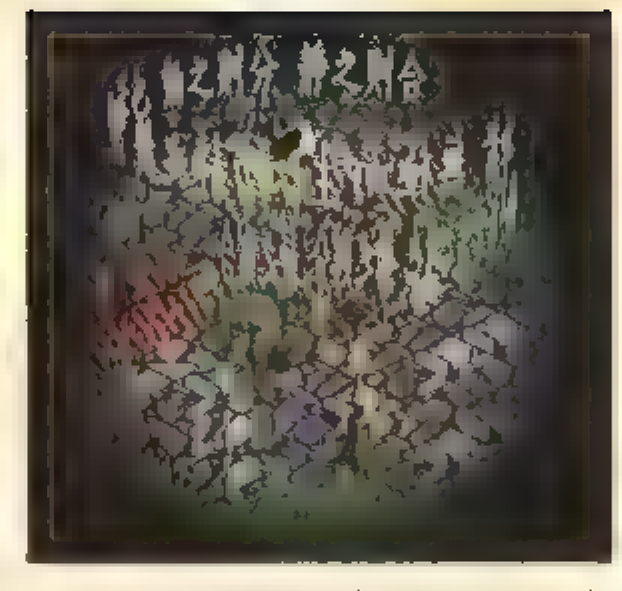
為了培養所需要的技擊與特殊能力，玩家在轉職時要考慮周全一點。例如東方線在花蝴蝶加入之前，就一直缺少能施展補血法術的人。

道士系能施展廣域性回復術的，就只有易術士，所以為了戰鬥的需要，玩家在培養人物的時候，必須要把戰鬥力不強，法術殺傷力又有限的易術士列入重要的職業。

不過易術士除了補血的功用外，筆者發現其專屬的乾坤易位術在愈後面的戰鬥中愈顯得重要，所以建議玩家最好栽培二、三、四個以上的易術士。由於道士系的生命力與戰鬥力都特別差，因此在轉成易術士之前，最好讓他們先練其他系的職業，而其中最好有一個是練連弓手的，這樣我方陣中就會具有能夠偵查隱形敵人的能力。

至於喜歡開啓寶箱的玩家，可以先栽培一個會

開鎖的上忍，然後把他轉職成劍聖，這樣我們就有一個可以順利掠奪各關寶箱的重要人物了。



由於《古文明霸王傳》的法術與技術大多是要透過轉職才能學到，因此一直無法轉職的花蝴蝶與鐵木蘭，就不太值得玩家花時間去練；不過她們兩人剛出現的時候，都是我方戰力最薄弱的時候，所以還是要借重她們一段時間。

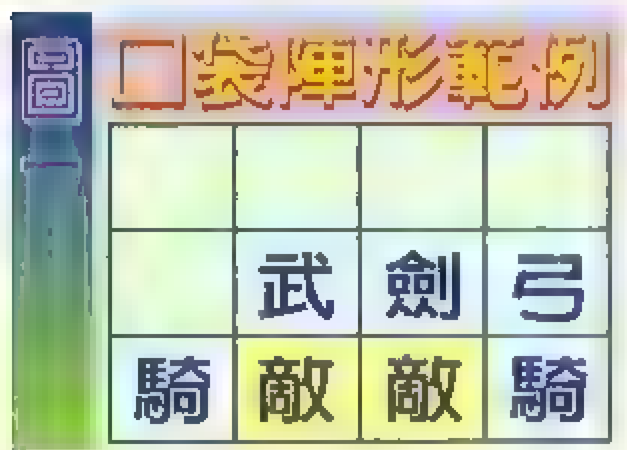
口袋戰術加傳送術

相信許多玩家玩到遊戲中段以後，會發現本遊戲的難度比起之前的《北方密使》高出許多。會產生這種情形的原因，是因為除了我方的技術與法術的殺傷力變小之外，敵人卻連小兵都會使用威力不弱的合技。像是第十七關，一次一、二十個會使用合技的敵的騎兵殺過來，在兩兩使用合技的情況下，我方的生命力如果沒有上千點，怎麼夠敵人砍呢？

還好本遊戲的不少關卡都有一些相當高的地形可以利用，因此只要玩家使用『乾坤易位術』將人物傳送到高地上，然後居高臨下以弓箭攻擊，自然可以輕鬆獲勝。

可是沒有高地的關卡該怎麼辦呢？這時玩家該做的事，就是把敵人的前鋒部隊陣形打亂；透過傳送的方式，先將敵人前鋒當中的人傳送到我方陣中加以消滅，讓敵人的前鋒部隊間有了距離，無法再兩兩比肩施展合技，這樣就可以有效降低我方的傷亡了。當然，在將敵人傳送過來之前，我方要先布置好陣地，否則要是無法消滅傳送過來的人，反而會被敵人殺得落花流水。

那麼我方該擺什麼陣形呢？不用想，當然是戰略遊戲中最常用的口袋（口字型）陣形了。要是玩家能布置一個類似圖一的陣形，然後把敵人用乾坤易位術傳送到陣形的缺口中，自然可以在一個回合內將圖中的兩個敵人殲滅；



如果玩家的兵力夠多，甚至可以擺設兩個相鄰的『口袋』。

利用這種戰術最大的好處，就是可以省掉我方移動所需消耗的行動點數，把敵人排在一起後，一個騎士一次就能攻擊兩個人，兩個騎士在一回合內就可以對陣中的兩名敵人發動四次以上的攻擊。這樣一來除了能將敵人分批消滅外，在戰況不利時，更可以將敵人的頭目傳送進來，把他當場處決，以減低我方的傷亡。

控屍符的妙用

在本遊戲可裝備的道具中，有一個名為“控屍符”的奇怪東西，究竟它有何功用，要如何使用呢？雖然手冊上寫著“殭屍再世為人的重要物品”，不過控屍符真正的用處，卻是在使正常的人死掉以後變成殭屍呢！這樣做的好處，是讓一個等級練到很高的人，可以轉到怪物系從頭練起，變成一個超強的“人”。

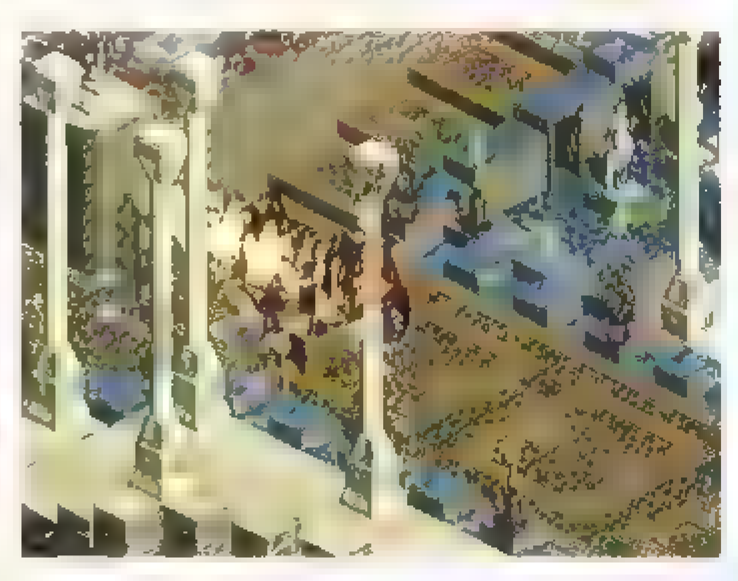
那麼到底要如何使用呢？首先，要找一個等級已經到達可以轉職程度的人，讓他裝備上控屍符，然後讓他被打死（沒錯，不要懷疑！）接下來到寺廟中讓他復活，然後，超強的殭屍就會出現了。

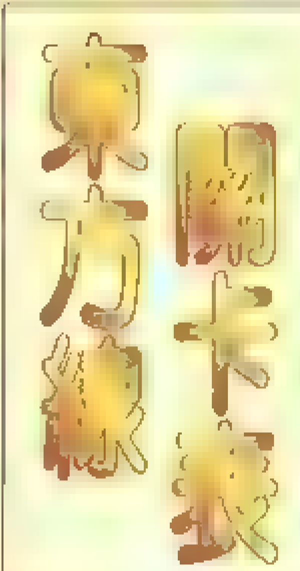
為了讓控屍符的功用達到最大，玩家最好找那種等級已經可以轉成武神的人，這樣就可以練成一個超強的大怪物。

如果想要輕鬆完成遊戲的話，除了主角要強，鍛鍊兩、三個強力的配角也是不可或缺的！

必殺絕技如何使用

於所謂的“必殺絕技”，是當玩家的人物在轉到某些較高的職業時，明明轉職畫面顯示某些強力的殺招，可是卻都使用不出來，如將軍的“疾風連環斬”之類的招術。這些殺招的使用前提，是當使用者的生命值剩下三分之一或更少時，才會出現選項，所以平常無法使用這些絕招。這些不到危急關頭就不會出現的招式，與目前外面某些大型格鬥電玩所流行的“逆轉技”倒有異曲同工之妙。





第一章	1-2-3-4-5-6
第二章	7-8-9-10-11-12-13
第三章	14-15-16-17-18
第四章	19-20-21-22-（23-25 / 24-26）-27-28-29
第五章	30-31-32-33-34-35

第一章

第1關 滅口

劇　　情：寧國校尉驃，因反對大將軍的西進戰略，自請外調偏遠地區…

勝利條件：驃抵達脫離點。

失敗條件：驃陣亡或超過二十五回合。

寶　　物：（14,51）行氣散、（2,53）再生果實

攻　　略：在一開始出場的敵人中，以禁軍隊長的實力最為堅強，如果他逼進我方人員的話，得先將他擊倒。

雖然其他的小嘍囉並不難對付，但是在第四回合之後，敵方將會出現大批的強力援軍，所以在打倒禁軍隊長後，就應該開始往脫逃地點移動，以爭取足夠的時間來開啓寶箱與脫離戰場。

驃抵達脫離地點附近時，玩家就可以回過頭來與敵人交戰；但由於本關陣亡的人員無法在下一關登場，所以玩家練功時要小心，如果戰況不利，就要趕快讓驃脫離戰場。

過關之後，將可以得到一些膏藥。

第2關 高野森

劇　　情：驃一行人雖個個以一當百，但大將軍的人馬前仆後繼，似乎非置他們於死地不可，情勢十分危急…

勝利條件：擊倒敵主將。

失敗條件：驃陣亡或超過三十回合。

寶　　物：（6,31）棉甲、（12,45）膏藥

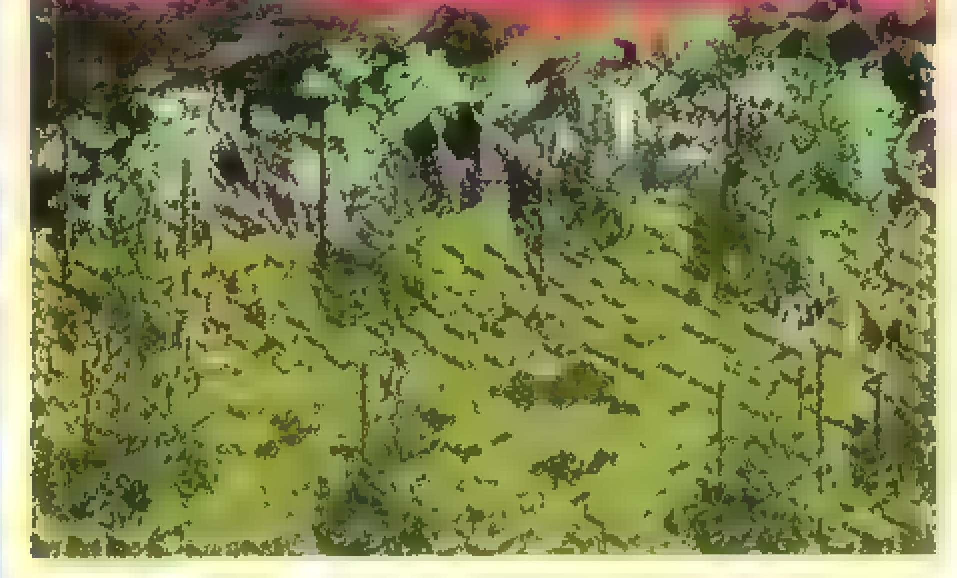
攻　　略：本關雖然增加了高野森、歐陽無敵與一字文虎三個幫手，但是並沒有能提供醫療能力的人員，所以依然是一場惡仗。

戰鬥開始後，可以先將高野與驃之間的敵人肅清，然後佔據高處（例如高野森出場的位置附近），等待敵人的主力部隊前來。在地形優勢與人員輪流使用技擊的情況下，玩家應該可以順利重創敵人的主力。

由於敵人在第十回合會出現劍士與劍客所組成的強力援軍，所以玩家最好快點擊倒千戶長，否則可能會陷於危險中。

過關之後，玩家仍然可以得到一些膏藥。

第3關 口信



劇　　情：一行人好不容易避過了大軍的追趕，逃到了楓之林，卻在林中遇見另一個被大將軍人馬追殺的人…

勝利條件：將敵方全滅。

失敗條件：驃或被追殺者陣亡或超過三十回合。

寶　　物：（17,38）脊樂、（6,40）皮鮮或天使戰袍、（11,60）『隱藏』鳳凰之羽

攻　　略：由於高野森在後面幾關將會叛變，因此玩家可以不派她出場，把練功的機會讓給他人。

本關的敵人主要是由劍客與道士所組成，不過這些劍客的等級並不像前幾關那麼強，所以並不難對付。

被追殺者在第四回合會問玩家，是否需要他的幫助，如果玩家回答希望他併肩作戰，那麼他就會投入戰場；否則他就會一直躲在旁邊，直到過關。為了避免被不怕死的NPC毀了整場戰役，玩家最好還是讓被追殺者袖手旁觀

過關之後，可以得到脊樂、大補丸、行氣散

第4關 山神廟

劇　　情：為了避開大將軍的人馬，一行人走入山區。正要在一座山神廟前落腳時，大將軍的暗殺集團出現了，原來這座山本來就是忍者們的根據地…

勝利條件：打敗所有的忍者。

失敗條件：驃陣亡或超過三十五回合

寶　　物：（12,52）法杖、（2,53）提神山泉、（3,69）弓、（21,70）『隱藏』青銅盾

攻　　略：本關多數的敵人是位於下坡地帶，所以玩家可以好好利用地形效果，儘量在敵人爬上來之前就加以消滅，以免喪失地形的優勢

至於少部份躲在山神廟後方的敵人，雖然實力不強，但為了避免陷入兩面作戰的不利情況下，玩家應該在他們接近時就先加以殲滅。

忍者首領的攻擊力很強，如果不能先將他擊倒，我方的損失可能會很慘重。

過關之後，可以得到800G。

＊在進入城鎮後，玩家可以至酒店接任務，不過兩個任務只能選一個而已！

●任務1：大媽的寵物

內　　容：鎮上許大媽心愛的寵物～大虎哥，今天早上走失了；如果有人能找回她心愛的寶貝，她將願意提供高額獎金做為報酬。

限　　制：請活著把大虎哥帶回來。

報　　酬：賞金1000元。

攻　　略：選擇本任務之前，請先到道具店購買麻藥蛋糕，並裝備在身上，否則將無法完成任務！要把大虎哥帶回來，必須讓裝備麻藥蛋糕的人接近牠，才可能完成任務。

●任務2：武神傳說

內　　容：有人謠傳武神並沒有死，只是隱居在難以抵達的沙漠綠洲中；要證明這個傳說～不論武神是生是死。

限　　制：無。

報　　酬：武神的遺物。

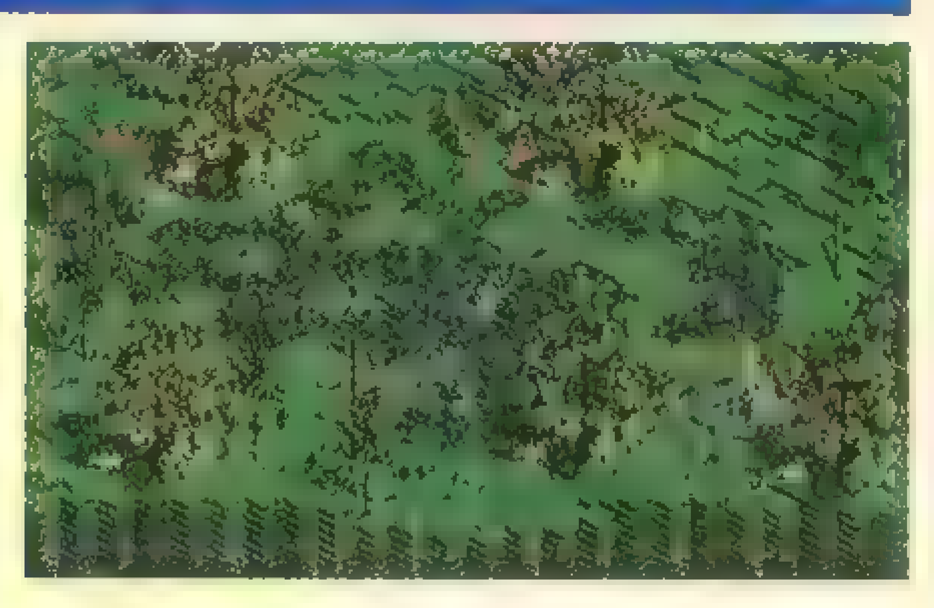
攻　　略：在第二回合，武神會詢問眾人前來的目的為何，如果回答『確認傳說的真假』，那麼將可以得到謙卑集；如果回答『前來向武神挑戰』，那麼就沒有這一項禮物可以拿了。

由於玩家幾乎不可能打贏本關的敵人，所以回答完武神的問題後，就可以直接踏上脫離地點。

完成任務後，得到的物品為血魔之心X2、古老地圖、鑰匙、媚誘之香及100G。

攻城略地 Solution

第5關 血月臨空



劇　　情：一行人明知這裡是忍者的地盤，但礙於大將軍的大軍正在平地上搜尋眾人的影蹤，只有硬著頭皮深入虎穴；忍軍自然早有準備，就等一行人羊入虎口…

勝利條件：清光所有的忍者。

失敗條件：驟陣亡或超過四十回合。

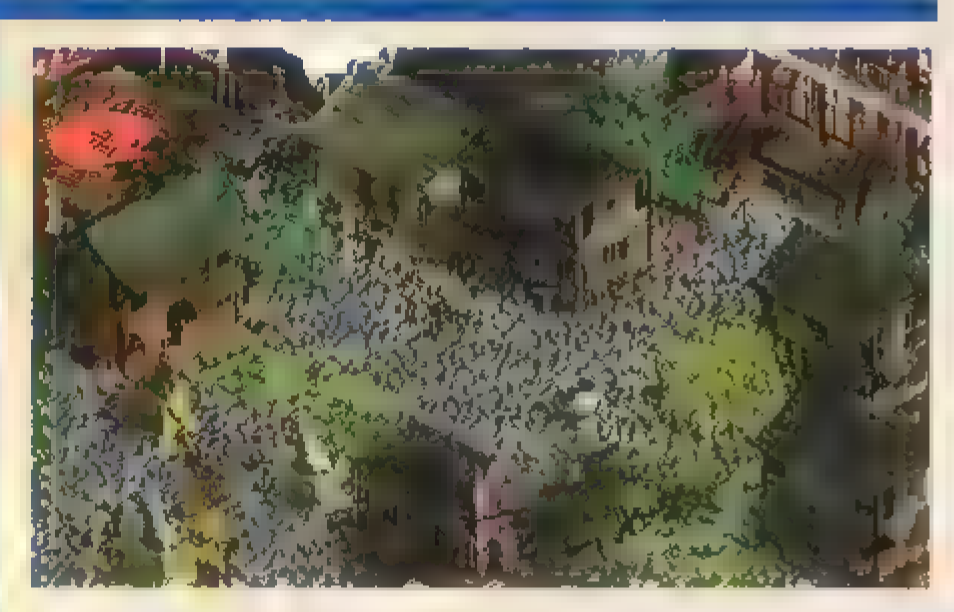
寶　　物：（13,10）大補丸、（12,29）解毒劑、（17,41）枯木之根

攻　　略：本關的敵人雖多，但只要玩家不強行從中央地帶突進，就不會引起敵人面圍攻。

為了能在本關結束前順利開啓所有的寶箱，玩家可以先攻擊東側的敵人；肅清之後，再待其他的敵人前來。在這些敵人當中，只有三個上忍的實力較強，其餘的敵人就普普通通了；雖然如此，還是要避免讓驟過於深入，以免遭多個敵人同時以忍術和法術攻擊

過關之後，可以得到1200G。

第6關 平和客棧



劇　　情：一行人依約抵達平和客棧，卻發現楊拓深陷重圍，被大將軍的人馬團團圍住，看來一場惡戰是在所難免的了…

勝利條件：擊退敵方主將鐵木蘭。

失敗條件：驟或楊拓陣亡陣亡或超過四十回合。

寶　　物：（6,18）『隱藏』颯頭斧、（10,25）戰鬥之書、（16,58）貓眼石

攻　　略：本關的敵人眾多，而且鐵木蘭的弓箭殺傷力不弱，整體的難度並不低。

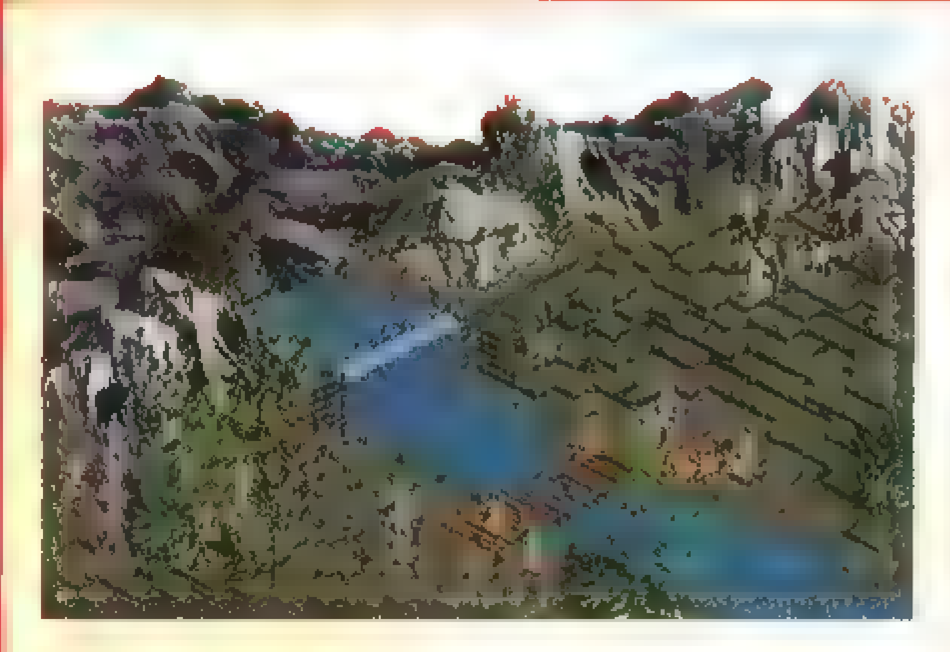
敵人一開使是由武士與道士聯軍攻過來，在這些人當中，以陰陽士對我方的威脅最大，一定要快點將他除去！

幾個回合後，客棧的老板娘會出來相助，雖然她具有施展大師保命符的能力，不過因為孤身陷在敵陣當中，自己的老命能否保住都還是個問題呢！不過只要她能丸得出鐵木蘭的攻擊，那麼就可以為我方的人員恢復生命力了。

本關的敵人眾多，可以利用合技，將蜂擁而至的敵人一次擺平；如果不是戰況吃緊的話，倒是不用急於打倒鐵木蘭，先拿寶物與練功吧！

過關之後，可以得到1500G

第7關 奈何橋



劇　　情：這邊是通往魔界的分界點，平常甚少人煙，從這邊以後，各路妖魔將源源不斷地出現在眼前…

勝利條件：打倒鎖橋妖將。

失敗條件：驟陣亡或超過　十回合。

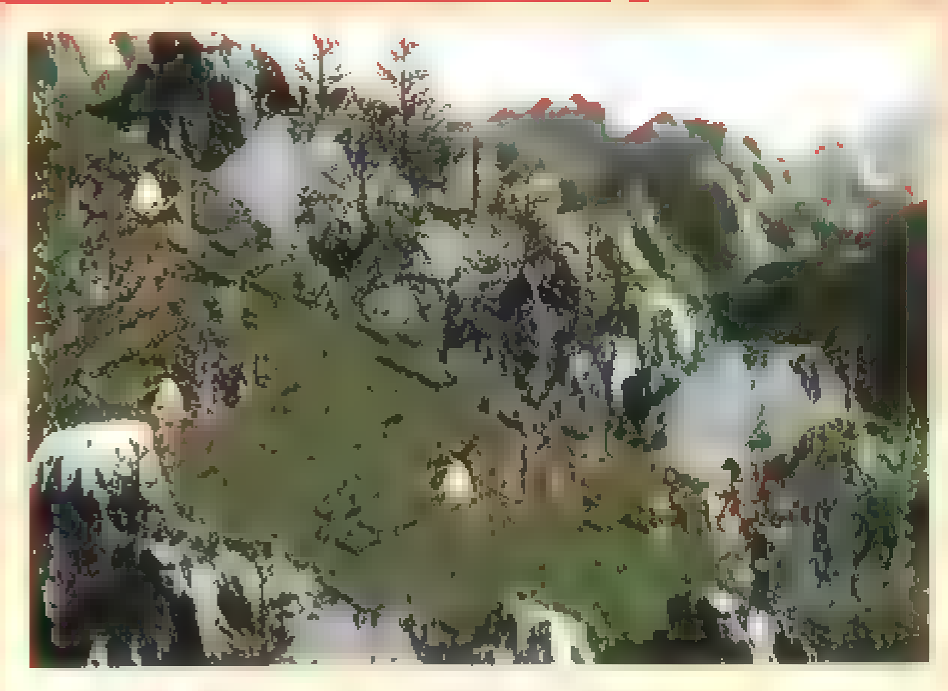
寶　　物：（　,36）符術書[木]、（7,42）『上鎖』照妖鏡

攻　　略：本關的敵人是由小鬼、殭屍與夜叉所組成。在這當中，小鬼與殭屍的攻擊力雖然不弱，但是防禦力卻不強，所以要解決他們並不難；比較令人頭疼的是夜叉，他們不但攻防能力都是一流，而且還可以進行兩格的攻擊。此外，鎖橋妖將的兩格攻擊具有麻痺的效果，玩家千萬不可大意。

在河流上游上鎖的寶箱中，放有照妖鏡，這個物品對以後的戰鬥或許會有幫助，別忘了拿。

過關之後，可以得到2000G。

第8關 岩魔山口



劇　　情　這裡是魔族的勢力範圍，雖然在百年前武神將他們趕入深山中，但自此再沒人能將魔族殲滅；而他們藉著地利盤據山中，形成屬於他們的國度，等待反撲的時機來臨…

勝利條件　打敗魔族部隊

失敗條件：驃陣亡或超過四十回合

寶　　物：(1,34)『上鎖』閃電之[illegible]、(1,34)魔力之泉、(1,38)『上鎖』護頭、(7,55)香料

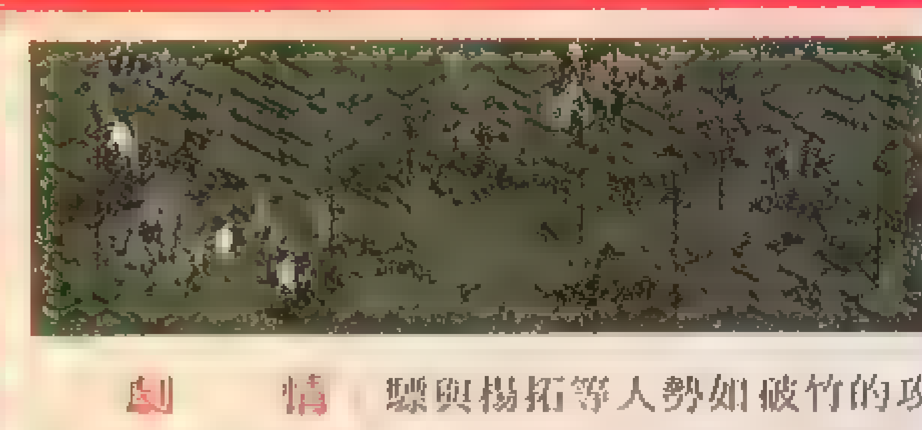
攻　　略：雖然本關並沒有頭目級的敵人，但是由於敵人的強度都很平均，所以玩家仍然要小心為上。

敵人主要分成三群，而且每一群的實力都不弱，所以玩家可以在敵人發動攻勢時，採用合技先重創他們，然後再一隻隻加以收拾。由於帝江會施展殺傷力不弱的廣域性法術，因此要將牠列為優先除去的目標。

本關的地形不利移動，所以要注意騎馬與步行者的差距，不要讓隊伍拉得太長，以免遭敵人攻擊時無法相救；本關及下一關都無法進入城鎮，所以應該儘量避免隊員陣亡。

過關之後，可以得到紫水晶與2000G

第9關 鐵木蘭的抉擇



劇　　情　驃與楊拓等人勢如破竹的攻勢，讓魔軍承受了不少的損失；為了不讓驃一行人繼續深入，魔族幾乎傾巢而出…

勝利條件：擊敗所有的敵軍。

失敗條件：驃陣亡或超過四十五回合。

寶　　物：(?,9)『隱藏』精鐵盾、(16,9)老山參、(13,35)『上鎖』鱗甲

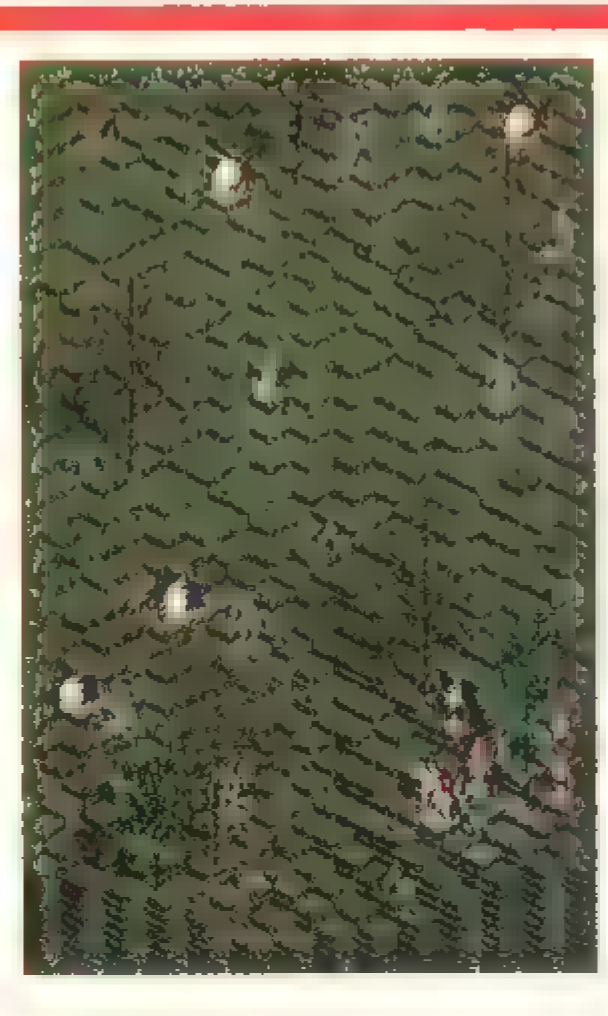
攻　　略：本關的難度相當高，因為魔族雖然分成兩個陣地，但是只要玩家的部隊一靠近，他們就會蜂擁而上。為了將損失降到最低，玩家應該避免從中央進攻，採用從北邊高地進攻敵人側翼的戰略。

雖然在這種情況下，敵人也是會採用群體戰的戰術，但是因為我方佔有地形上的些微優勢，只要善用合技，將可以順利解決多數的敵人。

鐵木蘭在第八回合會加入我軍，不過她所引來的敵人比原本的魔族還多，所以玩家最好趕快將魔族解決，否則在兩人前後夾攻下，勢必會死傷慘重；殭屍王與宮國將領對我方的威脅最大，先除去他們再來對付小嘍囉，可以使戰鬥更順利。

過關之後，可以得到大補丸X2、解毒劑、一清丹及3000G。

第10關 採藥女



劇　　情　在這魔物盤據的深山中，一行人遇見了被魔物襲擊的村姑…

勝利條件：清光附近的妖物。

失敗條件：驃陣亡或民女死亡或超過四十五回合

寶　　物：(1,65)『上鎖』龍延香、(12,83)大補丸、(5,87)符術書[金]

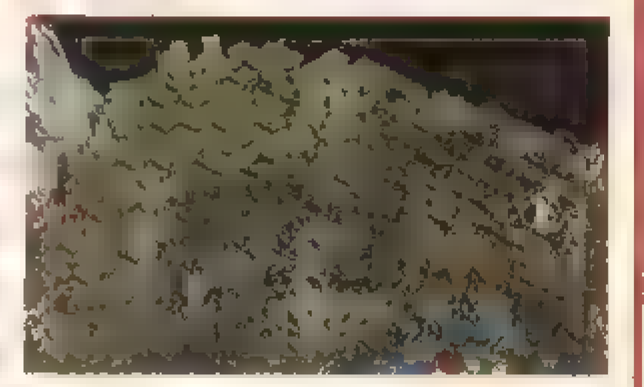
攻　　略　村姑脫逃的方向是朝左下方，也就是我方人員所在的位置移動；為了避免她被敵人狙殺，玩家應該先將左前方的敵人肅清。

除了左前方的敵人有組織地聚在一齊，其餘的敵人都是散居在各地，要消滅他們還算容易，不過要多花一點時間在走路上就是了。

過關之後，可以得到解毒劑、一清丹及3000G。

※接下來到城鎮中，玩家可以到酒店接任務。

●任務4：青春之泉



內　　容：聽說山區裡鐵蒺藜沼澤一帶有著許許多多的水塘，偶爾會有發現青春之泉的說法，現在得到這個區域去探索一遍，確認傳說的真假。

限　　制：無。

報　　酬：3200元賞金。

攻　　略：本關的難度很高，所以玩家最好派最強的五個人來進行任務，如果戰況不妙的話，就趕快溜吧！

第五關：魔界入口

劇　　情：帶著跟隨大將軍的人馬，一行人終於來到魔界的入口，百年來無人能及的禁忌之地…

勝利條件：打敗妖后霏霏。

失敗條件：驛陣亡或超過四十五回合

寶　　物：（0,19）『隱藏』雞血石、（10,21）『上鎖』女神的眼淚、（18,26）法袍

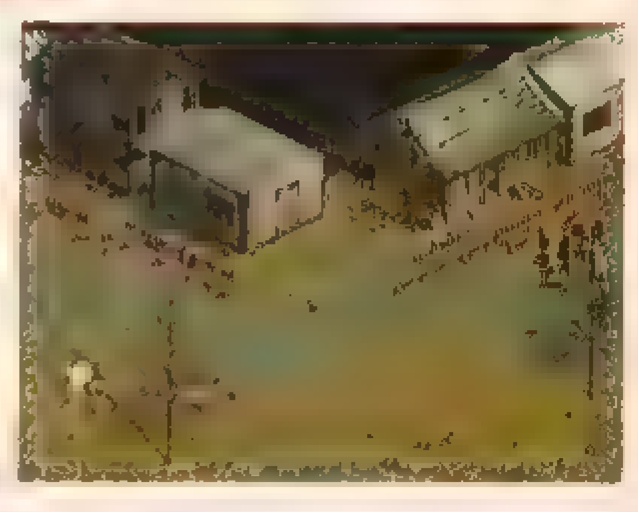
攻　　略：本關的地行相當特別，在移動時要避免出現孤軍深入的情況

在敵人當中，異獸不但攻擊力超強，而且具有反擊的能力，玩家最好觀察他們身上裝備的武器後，再決定加以攻擊的方式。

先將所有敵人都清除乾淨再來對付霏霏，可以讓隊員多一些練功的機會；由於霏霏具有護體的能力，如果要擺平她，必須使用合擊或道術，不能使用一般的物理攻擊，這點要特別注意！

過關之後，可以得到清丹、大補丸、解毒劑及4000G。接下來可以到城鎮中多買一些照妖鏡，用來對付下一關的敵人。

●任務3：鬼屋



內　　容：鄰近的一座大宅院被僵屍、鬼怪所佔領，尋常的道士沒能力收妖伏魔，只好任由這些鬼怪橫行，村民們只能依靠有能力的隊伍來解決這個困擾。

限　　制：十五回合以內收妖完畢。

報　　酬：賞金1500元。

攻　　略：本關的敵人並不難對付，所以可以派一些比較弱的隊員上場練功。在比較早期的版本中，會有一隻殭屍被卡在西北邊的山上，這種情況下無法完成任務，就只能脫離戰場了。

第六關：群魔亂舞

劇　　情：一行人入侵魔界，而魔后霏霏也已擺陣相待，加上大將軍的人馬，一場腥風血雨即將上演…

勝利條件：打敗妖后霏霏。

失敗條件：驛陣亡或超過六十五回合。

寶　　物：（10,44）『隱藏』智慧草、（10,49）『上鎖』控屍符、（14,54）壽衣、（7,57）鬼頭刀

攻　　略：我方一開始處於地勢最低的地方，如果貿然前進，將會遭到兩側敵人的夾擊；因此玩家可以先向左方的高地移動，爭取有利的位置。

肅清左側的敵人後，接下來就要開啟中央地帶的寶箱，並將敵人逐步引誘過來。

由於剩下的敵人可能與霏霏一齊發動攻勢，如果玩家無法承受這樣的攻擊，那麼只好先用合技將霏霏擊倒了。

過關之後，可以得到大補丸×2、解毒劑×2及4000G。

第13關 魔城浴血

劇　　情：魔界已面臨崩壞的邊緣，魔王向大將軍求援，大將軍卻以人手不足爲由將部隊召回，此時魔族方知自己只是一批棄卒，絕望憤怒之餘，魔王集結最後的力量做困獸之鬥。

勝利條件：擊倒岩魔山魔王。

失敗條件：驟陣亡或超過五十回合。

寶　　物：(18,31) 戰鬥之書、(18,32) 麒麟之爪、(23,53)『隱藏』招魂鈴

攻　　略：戰鬥開始後，玩家最好馬上把人員往左後方移，否則會遭到飛鴻以廣域法術攻擊。

本關敵人的強度都很高，玩家除了應該採用逐步誘殺的方式來消耗敵人戰力外，更要優先除去威脅較大的飛鴻與異獸。

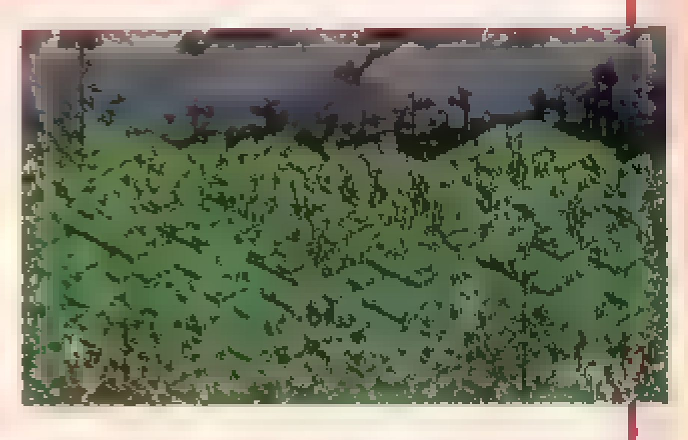
在城堡東側的城牆較城堡略爲高出，玩家若能夠善用，當是可以掌握此戰的地形優勢。

由於岩魔山魔王的攻擊力非常強，如果想拿到其身旁兩個寶箱內的物品，可能得犧牲好幾個隊員才行。

過關之後，可以得到媚誘之香、破舊的頭盔、戰鬥之書狼牙棒及6500G。

※接下來到城鎮中，可以到酒店接任務。

●任務5：殲盡盜賊團



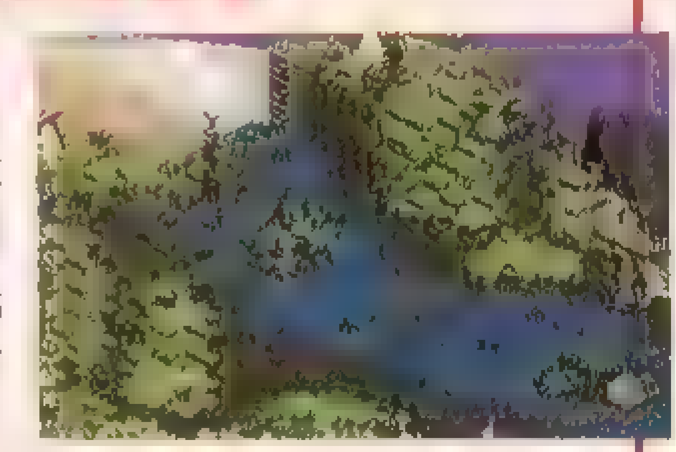
內　　容：山區裡聚集了一小團討厭的盜賊，實力雖然不強，但是每次見到情勢不對時就會退回山區中，因此無法勦滅。當地的駐兵希望和隊伍合作包圍這些盜賊。

限　　制：不能有盜賊逃走。

報　　酬：賞金2000元。

攻　　略：本關的敵人相當好對付，玩家可以派一些較弱的隊員出來練功。

●任務6：拯救落難者



內　　容：山洪暴發，一些工作中的村民被洪水困在沙洲上，如果隊伍能將村民救出回到河岸邊，將可以得到一筆賞金。

限　　制：想辦法讓村民回到岸上。

報　　酬：賞金2000元。

攻　　略：本關似乎也是一個無法完成的任務，因為勝利條件是撐過十五回合，但是十五回合後，任務卻還是沒有結束，所以只能脫離戰場了。

第三章

第14關 叛徒

劇　　情：驟終於通過了顧尚書的考驗，楊拓這才將大家帶到討逆軍的大本營"鎖魔觀"…

勝利條件：打敗所有的敵軍。

失敗條件：驟陣亡或超過四十五回合。

寶　　物：(19,33)『十字』忍者替身、(18,41) 血魔之心、(8,52) 隱身塗料、(2,67) 開香瓶、(15,73) 清丹

攻　　略：如果玩家之前沒有好好地『練』高野森，那麼可以很慶幸本關少了一個強敵，因爲叛變後的高野森，等級上要是以在玩家隊伍中的強度爲依據，只要她的等級仍停留在前幾關的水準，對我方的威脅就不大了。

本關的忍者幾乎都裝備了可以攻擊兩格的圓月彎刀，再加上他們佔有地形上的優勢，對我方防禦力較差的人構成了嚴重的威脅；因此玩家應該先將人員集中，並將防禦力高的人佈置在外圍，以阻擋敵人第一回合的攻勢。

先利用合技與法術，將忍者重創或殺死；只要能擺平忍者，地形上的優勢就屬於我方了；再準備些弓箭，下方的敵人就可以輕鬆應付了。

過關之後，可以得到戰鬥之書及6000G。

攻城略地 Solution

第15關—飛龍城

劇　　情：鎮魔殿一役後情勢逆轉，驟等人號召天下英雄共同進京勤王，在一呼百應的情況下，討逆軍順利地向皇都推進…

勝利條件：奪取軍旗或是打敗所有的敵軍。

失敗條件：驟陣亡或超過五十回合

寶　　物：(11,37)『上級』符術書【火】、(15,42)混天綾、(3,53)提神山泉、(9,75)『隱藏』比基尼泳裝

攻　　略：嚴格說來，本關的敵人並不強，但是由於他們佔據了有利的高地，使我方陷於苦戰中。敵人當中的弓箭手會利用地形移至最有利的射擊位置，如果玩家在攻城時推進太快，將會有很大的損傷。為了讓攻城更順利，必須借重具有『靈體』能力的霏霏，讓她飛上城牆消除弓箭手。

除了弓箭手外，敵人的忍者也需要多加小心，因為他們具有兩格的攻擊範圍，而且不受地形的影響，如果玩家貼著城牆移動，可能會被忍者一刀從上面劈成兩半。

過關之後，可以得到7000G。

第16關—武神平原

劇　　情：這裡是到達宮國皇城前的平原，為了紀念當年帶領大家戰勝魔族的武神而命名為武神平原，高野森在此安排了陣式，好替大將軍的回防主力爭取時間…

勝利條件：擊敗擋路的敵軍。

失敗條件：驟陣亡或超過三十五回合

寶　　物：(28,43)再生果實、(24,52)回元培眞丹、(21,60)金剛經、(28,67)琥珀、

攻　　略：本關敵人的戰力大幅提升，而且戰鬥時都是採用人海戰術，實力不強的玩家可能會死傷慘重。

為了避免在敵人劍客、武士、忍者的『[illegible]合一』攻勢中被擊垮，玩家除了先將所有的人移往西北角的高地外，更應派出霏霏往東北方移動，將敵人的劍客與部份武士引誘過去，以減輕主力部隊所承受的壓力。

敵人當中的五忍眾不但近戰殺傷力大，忍術的破壞力更是驚人；因此玩家可以先召喚出一些殭屍，讓他們將五忍眾絆在我方合技的殺傷範圍內，然後集中眾人的力量將他們除去。

由於本關的敵人都採用人海戰術，所以玩家最好要懂得適時用殭屍來阻礙敵人推進，否則一定會被扁得很慘。

過關之後，可以得到9000G。

※接下來到城鎮中，玩家可以到酒店接任務。

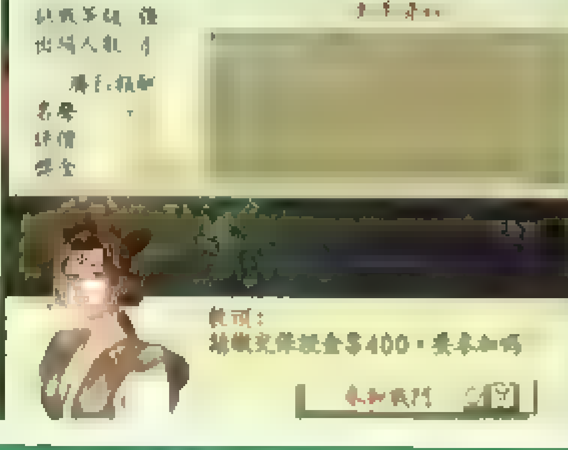
●任務7：夜叉的巢穴。

內　　容：這個任務很簡單—毀掉夜叉們的巢穴。記得：要佔領巢穴，這樣才不會白跑一趟。

限　　制：殺光怪物並燒掉巢穴。

報　　酬：2400元賞金。

攻　　略：由於夜叉的實力不弱，所以本次任務是練功的好機會；不過由於不能存檔，所以不要讓人弱的隊員打頭陣，以免要花的復活費比賺到的錢還多。



打倒所有的夜叉後，只要佔領他們的軍旗，就算完成任務了。

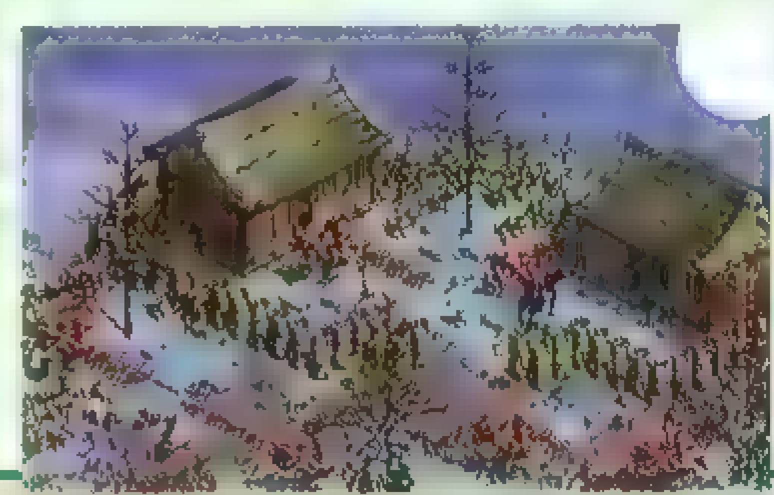
●任務8：保衛莊園

內　　容：季節性的怪物遷移又到了，農莊的主人希望讓損失減到最小，願意出高薪聘僱勇士防守農莊。

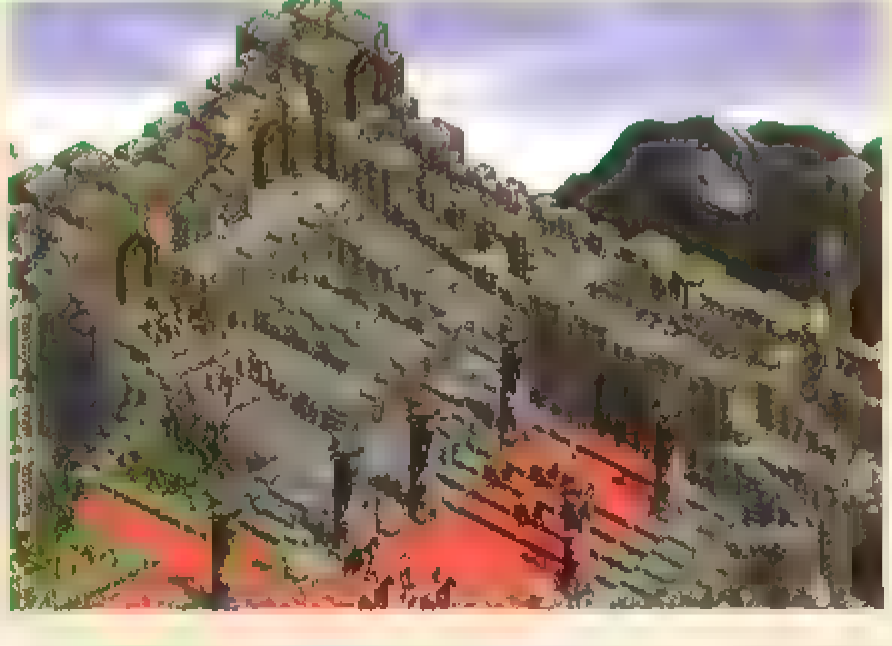
限　　制：保住農莊不被佔領。

報　　酬：賞金2000元。

攻　　略：任務一開始，要馬上派人站在軍旗上，否則第一回合就會因為軍旗被飛鴉奪走而任務失敗。由於任務到了十五回合仍然沒有結束，未安裝更新版的玩家還是撤離戰場吧！



第17關　皇都城門



劇　　情：這裡由高野森親自率軍防守，此處是勤王的關鍵，只要能佔領皇城，就算大將軍的部隊再多也不能奈我何…

勝利條件：搶佔軍旗，奪取皇城控制權。

失敗條件：驟陣亡或超過五十回合。

寶　　物：（9.38）『上鎖』符術書[Ⅲ]、（5.32）隱身塗料、（27.64）『隱藏』結界紋章、（24.80）女神的眼淚

攻　　略：在進入戰場前，請先為多數的人裝上碧血弓。

從地圖上看來，通往軍旗所在地分為東西兩個通道，西方的通道除了地勢低平，而且也較為寬廣，似乎頗適合部隊通行，不過如果玩家選擇這條路作為攻城的路線，會發現它將是一條不折不扣的死亡之路；因為從第十回合左右，敵人會不斷出現援軍，坡度較低的西方路線，將會給大批敵人趕上來的機會。

至於東邊的通道看起來似乎不容易攻下，但是只要玩家有兩個以上的易術士，在把戰士用『乾坤易位術』傳送到敵人連弓手身邊後，要取得勝利就簡單多了。

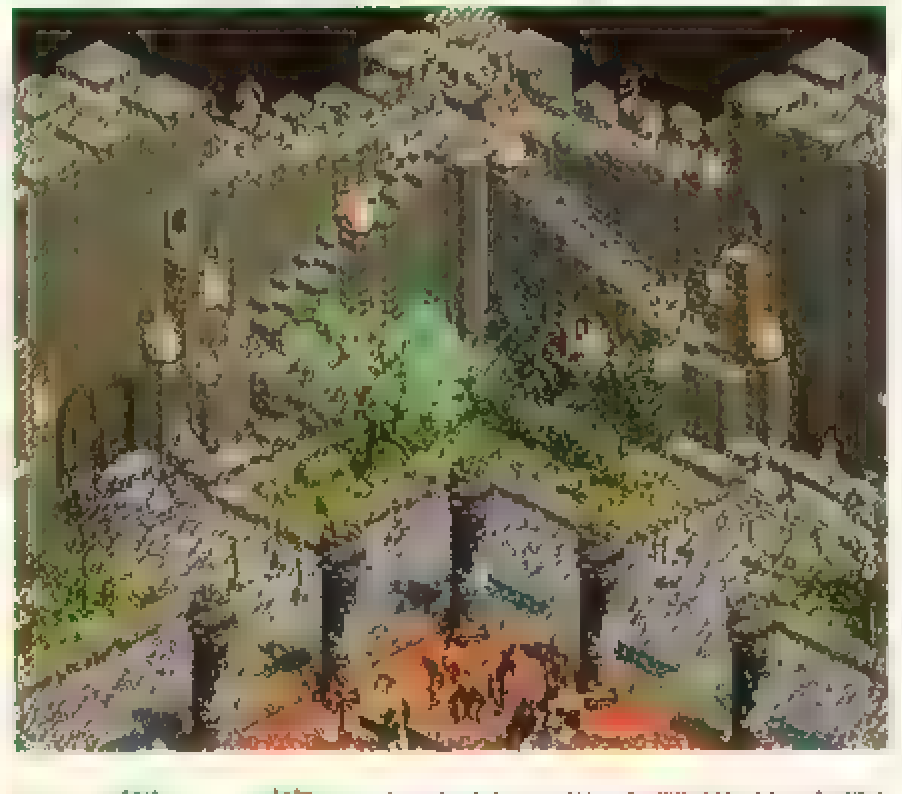
由於東側的坡度較高，所以玩家一定要善用傳送，才能迅速打垮城上守軍，並擺脫追來的敵人援軍。

佔領城牆的最高點後，先別急著奪取軍旗！派幾個配備弓箭的人員站在高牆的邊緣，利用高度差好好地屠宰敵人的援軍，多賺一些經驗值吧！

如果玩家之前沒有練易術士，無法以傳送的方式來作戰，那麼只好讓具有靈體能力的霏霏冒險，獨自前往搶佔軍旗。

過關之後，可以得到解毒劑x2、武術大全及10000G。

第18關　夜襲



劇　　情：在皇城一役中戰敗的高野森為了扳回一城，連夜率暗殺集團夜襲驟一行人休息的內院…

勝利條件：擊敗高野森。

失敗條件：驟陣亡或超過五十回合。

寶　　物：（11.26）『上鎖』金剛杵、（0.59）老山參、（19.71）『隱藏』閃電之帝

攻　　略：雖然本關的敵人非常多，看起來好像很難打的樣子，不過由於高野森很快就會跑過來送死，所以要過關並不難，只要把握她接近的機會，全力加以痛擊即可。

如果想練功的玩家，可以不用急於打敗高野森，讓她活久一點，可以多引一些敵人過來。

打敗高野森之後，會出現對話選項。如果玩家選擇(1)『我絕不能讓妳傷害任一條人命』，那麼高野森將會被關起來；如果玩家選擇(2)『放縱妳是我的錯…』，那麼高野森將會加入我方陣營。

過關之後，可以得到天山雪蓮及10000G。

第四章

第19關 再戰飛簷城

劇　　情：驍等人雖然勤王成功，但大將軍仍保有大部分的禁軍，實力仍然堅強；在驍等人佔領皇城後，大將軍的主力便退入飛簷城中伺機反攻…

勝利條件：敵撤退。

失敗條件：驍陣亡。

寶　　物：（12,32）『上鎖』天山雪蓮、（25,19）『上鎖』護身符、（1,52）『隱藏』道士黃袍

攻　　略：由於本關在第十五回合就會結束，所以玩家如果想要拿到所有的寶物，就要盡力向城牆上衝。

不過如果實力不夠強，最好先在原地等一下，因為第六回合開始，部署在城門附近的敵軍騎兵會開始殺過來，攻城中的玩家要是無法擊潰城上守軍，將會陷入腹背受敵的不利局面；但是如果能順利登上城牆，那麼下方的的敵人來再多，我們也不用擔心了。

過關之後，可以得到12000G。

第20關 雙雄會

劇　　情：大將軍的前鋒部隊在飛簷城被擊潰，本陣退守著名的險要地形毒龍潭，這裡距離邊關不到百里路程，是歷來把守邊關的天險之一…

勝利條件：擊敗大將軍。

失敗條件：驍陣亡或超過五十五回合。

寶　　物：（12,25）『上鎖』仙丹、（14,38）原始神像、（1,66）龍王之鬚、（25,67）符術書『水』

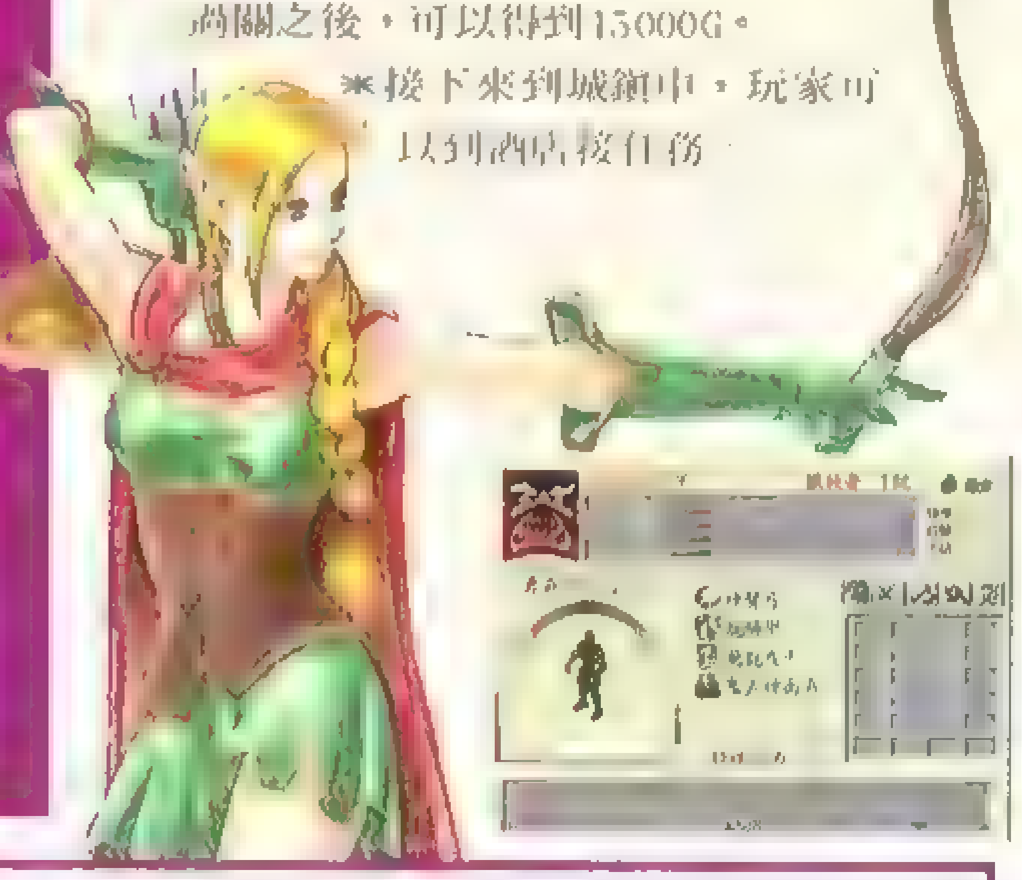
攻　　略：玩家一開始所在的位置佔有地形上的優勢，因此守株待兔地等待敵人前來攻擊，不失為一個好辦法。

第三回合開始，敵人的騎兵會開始衝過來，玩家只要小心他們的合技，應該很容易解決。

第十七回合時，大將軍會殺過來，玩家只要用乾坤易位術將他傳到隊伍中間，然後圍起來打，就可以順利解決他。

過關之後，可以得到15000G。

※接下來到城鎮中，玩家可以到酒店接任務。



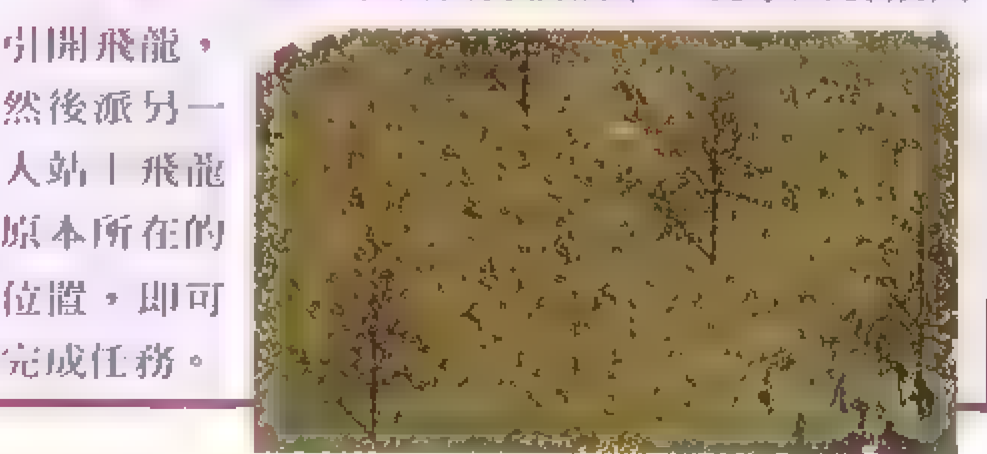
●任務9：龍蛋

內　　容：富商阿比的手下偷走了聖山飛龍的蛋，讓飛龍怒不可抑地攻擊附近的村莊，村民希望您把他們取回的飛龍蛋偷偷地放回聖山上，以平息牠的怒氣。

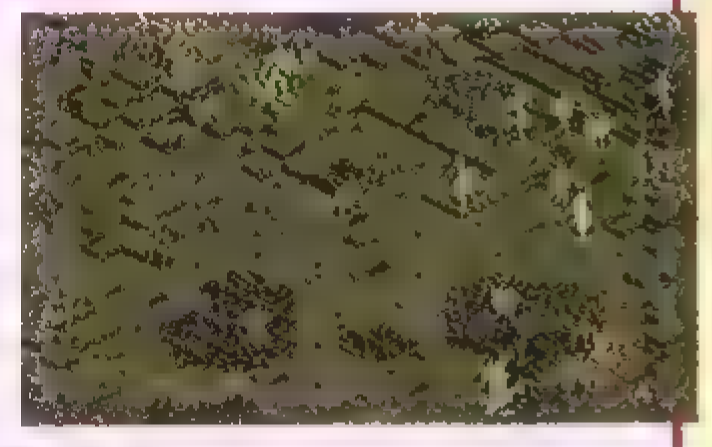
限　　制：不能殺死飛龍。

報　　酬：賞金1500元。

攻　　略：本次任務很簡單，玩家只要派人引開飛龍，然後派另一人站上飛龍原本所在的位置，即可完成任務。



●任務10：護送村民



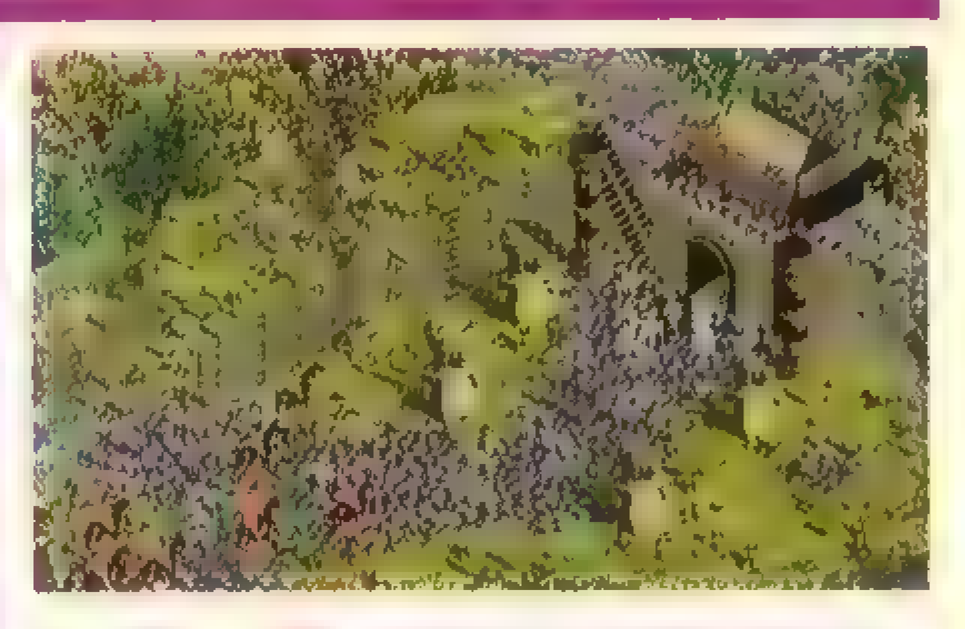
內　　容：此地有一些村民想離開村子到大城市去避難，又怕路上受到襲擊，也許一支強而有力的隊伍可以幫助他們渡過這個難關。

限　　制：村民不能有人陣亡。

報　　酬：賞金2000元。

攻　　略：本次任務的敵人並不強，也是相當容易完成的。值得注意的是，地圖上有一格奇怪的地形，只要有人站在上面，回合結束時便會出現增加經驗值的訊息。雖然筆者發現經驗並沒有真的增加，但是要是更新版中真的會增加經驗值，玩家倒是可以派等級較低的人出來練一練。

第21關 百里追擊



劇　　情：驃最擔心的事還是發生了。大將軍果然被逼急了，全軍轉向出關直攻奧爾本王國，為了不前功盡棄，驃當機立斷進擊奧爾本王國，務必斬草除根…

勝利條件：解決守關的敵軍。

失敗條件：驃陣亡或超過三十回合。

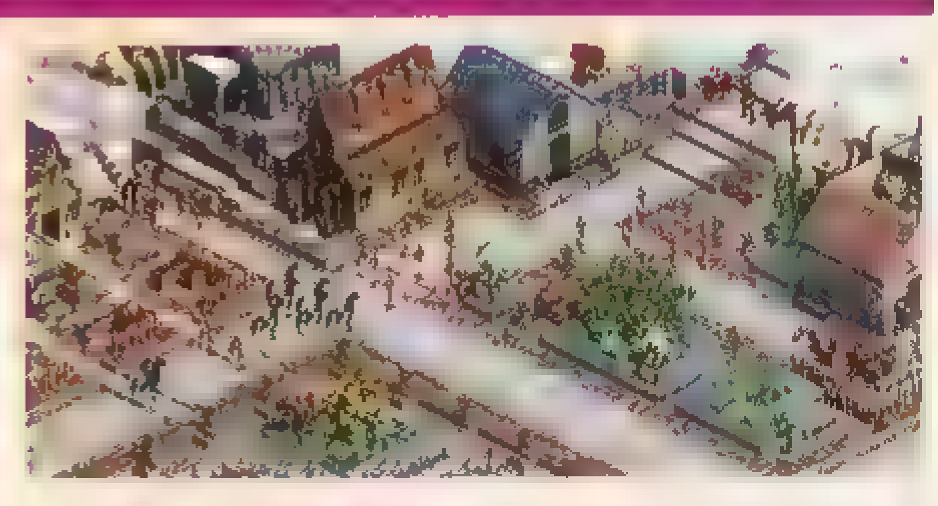
寶　　物：(8,33)鑰匙、(3,36)『上鎖』影武者頭盔、(20,45)武術大全、(0,55)龍延香

攻　　略：如果不能善用乾坤易位術來傳送人員，本關將是一場苦戰！因為敵人一開始雖然是散兵式的進攻，但是很快就會出現騎兵與連弓手的集體聯合作戰，在敵人大量使用弓箭作遠程攻擊的情況下，我方的法師將會迅速被殲滅。

還好在地圖的左邊是高地，玩家只要在前幾個回合就先將人員傳送上去，把上面的忍者收拾掉之後，接著就可以居高臨下射弓箭，輕輕鬆鬆把敵人解決了。

過關之後，可以得到血魔之心、回元培真丹及1,000G。

第22關 女騎士



劇　　情：運氣不好的海克莉絲，不但引狼入室還遭殺身之禍，幸好驃軍及時趕到…

勝利條件：擊退大將軍。

失敗條件：驃陣亡或海克莉絲陣亡或超過四十五回合。

寶　　物：(9,14)飛躍之靴、(38,40)『上鎖』鬼哭劍、(0,54)鳳凰之羽

攻　　略：海克莉絲帶來的騎士團很快就會全軍覆沒，為了她的安全，第二回合開始，就要趕快將她移動到我軍主力部隊附近。

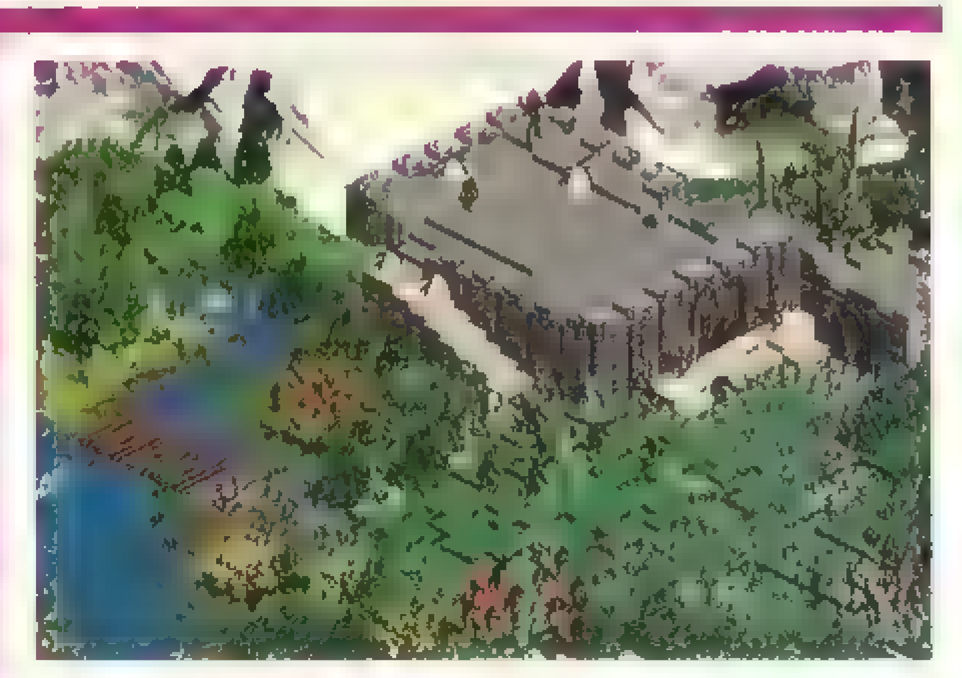
由於本關沒有高地可以利用，所以玩家作戰時要特別小心，不要推進過快，以免被敵人用合技連續攻擊。

大約在第七回合左右，大將軍會開始移動，而敵人的法師們也剛好接近我方，如果玩家無法一次面對這麼多敵人，可以先將大將軍及萬夫長傳送到比較遠的地方，專心來對付法師群。

過關之後，可以得到媚誘之香及1800G。

接下來海克莉絲會要求驃先去解救騎士團，如果玩家選擇1「我必須先消滅大將軍的勢力」，接下來會進入第23關；如果選擇(2)『人命關天，大將軍的事先擺一邊』，則進入第24關。

第23關 桑貝拉城



劇　　情：大將軍再度招兵買馬，招募了許多當地的傭兵與怪物，正準備捲土重來…

勝利條件：擊敗大將軍。

失敗條件：驃陣亡或超過四十五回合。

寶　　物：(5,27)魔法書〔紅〕、(20,32)『上鎖』灼焰之瓶、(25,38)『隱藏』戰術之書、(15,75)魔力之泉

攻略秘技 Solution

第23關 桑貝拉城

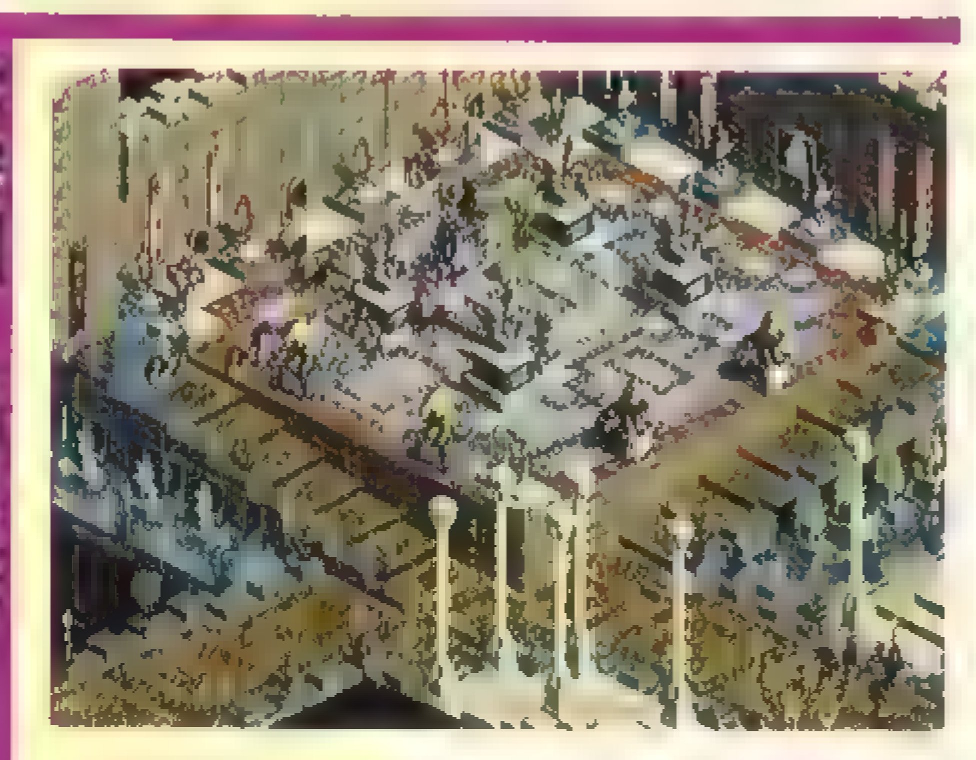
攻　　略：本關一開始，玩家會遭遭到東西兩方人馬的夾擊；兩方敵人比較之下，會使用合技的東方騎士對我們的威脅較大，所以應該先將他們除去。

至於西方怪物中的哥布林王攻擊與防禦力都不弱，也不可以小覷。

由於大將軍站在城牆上方，如果玩家想要硬攻，將會遭到他從上而下的連續攻擊；為了避免損傷，還是多派幾個人用傳送術把他弄到城牆下方吧！

過關之後，可以得到20000G。

第24關 布雷克



劇　　情：就在聖騎士坎特最危急時，梅克莉絲從東方找來的援軍適時趕到…

勝利條件：打敗魔人布雷克。

失敗條件：驃陣亡。

寶　　物：（11,29）『上鎖』聖書[卷四]、（21,34）麒麟之爪、（1,38）騎士長槍

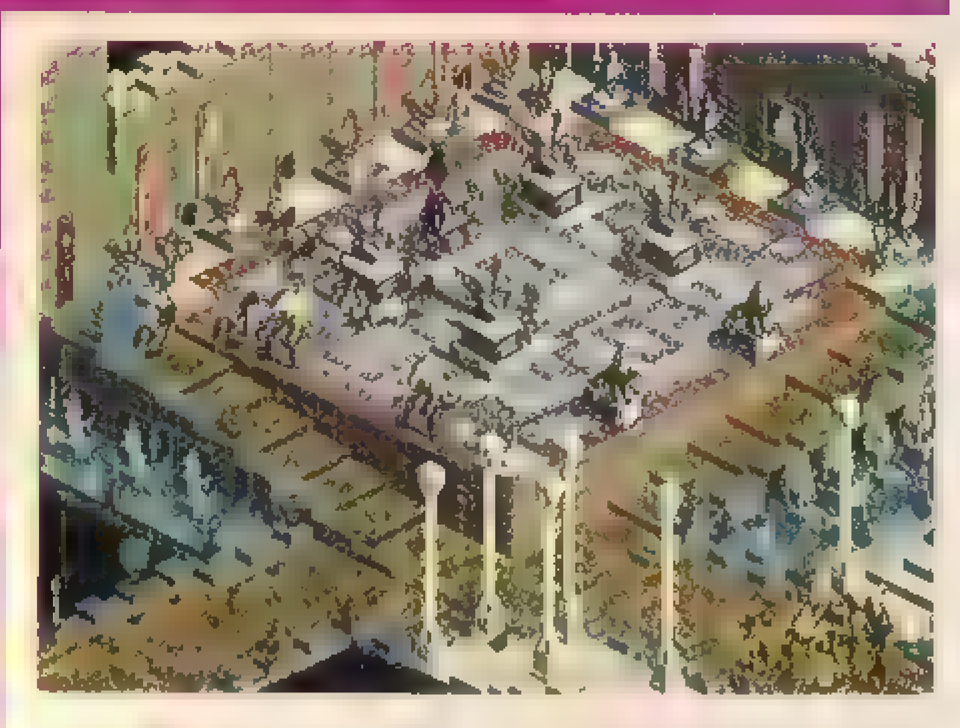
攻　　略：敵人在打倒騎士團後，會馬上攻過來，所以我方應該避免過於接近高臺，以免遭到敵人從上而下的弓箭攻擊。

利用前兩個回合的時間，玩家應該可以在高臺下方不遠處佈置兩個口袋陣形，然後利用易術士將衝得太快的敵人傳送到口袋陣形內加以圍殺。

由於魔族間的行動落差不小，所以攻勢可能會分成兩一波以上，玩家只要能在下一波敵人攻擊前，將前一波的敵人勦滅在口袋中，要過關就不難了。

過關之後，可以得到25000G。

第25關 悔恨



劇　　情：驃一行人趕到時已經太晚，聖騎士已光榮戰死…

勝利條件：擊退魔軍。

失敗條件：驃陣亡。

寶　　物：（17,21）騎士長槍、（11,28）『上鎖』紫水晶、（10,29）『上鎖』血魔之盾、（23,52）武術大全、（12,62）智慧草

攻　　略：敵人在消滅騎士團之後，馬上就會朝我方衝過來，由於他們當中有許多都裝備有強力的弓箭，因此玩家應避免讓人員過於接近高臺；至於某些太快衝向高臺邊緣的敵人，倒是可以利用乾坤易位術將他們傳送到我方陣中，然後加以圍毆，用這種方式可以有效削弱敵人的戰力。

玩家只要打倒布雷克就算任務完成，因此在還沒有開啓所有的寶箱之前，最好先留他一命。

過關之後，可以得到25000G。

第26關 冤家路窄

劇　　情：才剛踏出騎士堡就碰見大將軍嚴陣以待，真是人生何處不相逢…

勝利條件：擊敗大將軍。

失敗條件：驃陣亡或超過四十五回合。

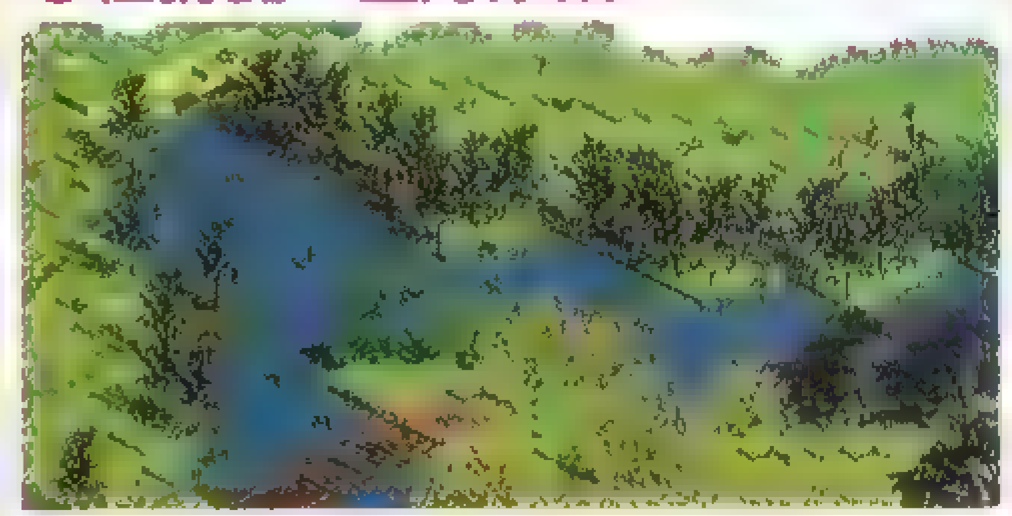
寶　　物：（11,17）『隱藏』筋肉激素、（7,22）『上鎖』碧玉、（23.29）枯木之根、（13,67）武術大全

第26關　冤家路窄

攻　　略：在玩家的部隊推進到第一道柵杆附近之後，敵人才會開始分批進行攻擊；因此玩家可以利用這個機會，先將右上方的西方魔物消滅，以免遭到兩面夾攻。

接著在第二道柵杆前佈下口袋陣形，等待一波波的敵人前來送死；不過如果玩家不小心推進得過快，會把大將軍引過來。為了避免人員傷亡，那就只好先將他傳送過來圍毆了。

第27關　步步危機



劇　　情：驃一行人趕著前去支援聖者封印布雷克，進入幽冥之森中時，遭到一群不明敵人攻擊…

勝利條件：敵全滅。

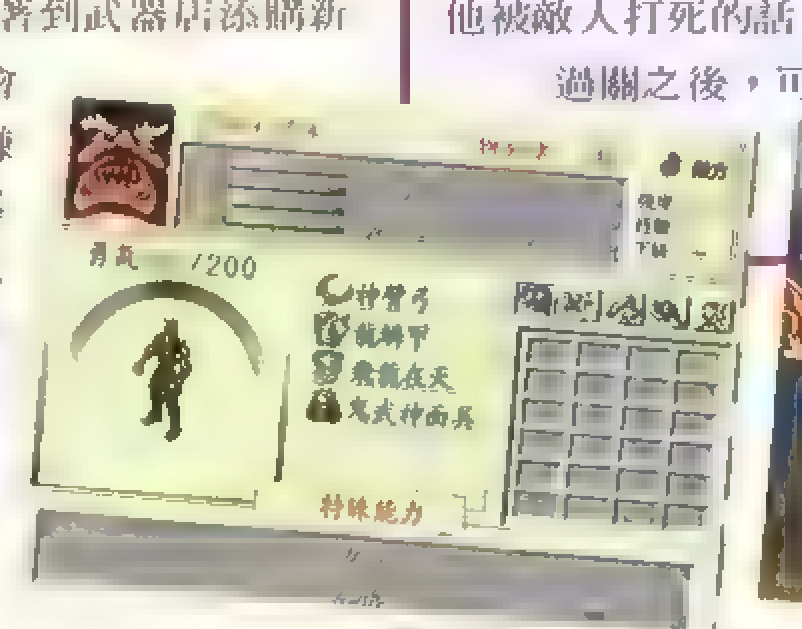
失敗條件：驃陣亡或超過四十回合。

寶　　物：（24,8）『隱藏』戰術之書、（3,37）『上鎖』女妖的雲裳、（26,43）符術書[？]、（15,71）飛龍盔

攻　　略：機兵類的敵人開始在本關出現了，不過這些敵人的實力並不強，只要小心它們的遠程攻擊，要順利過關並不難。

過關之後，玩家先別急著到武器店添購新裝備，只要現在的武器不會太差，先到道具買多一些謙卑集才比較實用。不過武器店當中所賣的獅鷲之弩可以裝備在大多數人的身上，替所有的易術士換裝上獅鷲之弩，將會是個不錯的選擇。

※接下來到城鎮中，玩家可以到酒店接任務。



●任務11：靈丹妙藥

內　　容：一種致命的疾病在此地肆虐，染病者都是喝過山泉水的人。病患們一齊出錢雇用冒險者到山泉源頭去一探究竟，如果能找出病因將有大賞。

限　　制：二十回合以內找出病因。

報　　酬：賞金3500元。

攻　　略：本次任務是一個超級簡單任務，因為敵人只有兩隻而已，三兩下就可以解決了。本關也有一格會增加經驗值的地形，不過它還是沒有實質上的作用。

●任務12：銀龍石的傳說

內　　容：某個考古學家對於銀龍石的傳說沉迷已久，最近他發現了寶石的正確位置，可是這個地方有怪物出沒，礦石剖面也相當難爬，所以想請冒險者護送。

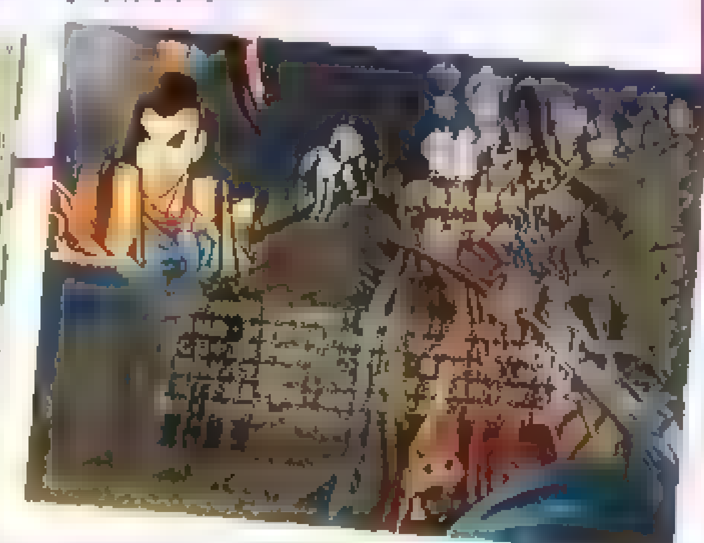
限　　制：護送考古學家。

報　　酬：一些好處。

攻　　略：要完成本次任務，必須借重易術士及一些會輕功的人，因為只有他們才能克服地形的障礙，順利登上峰頂。

易術士除了把人傳送到山上之外，另一個作用就是把考古學家傳送到遠離敵人的地方，否則他被敵人打死的話，任務就失敗了。

過關之後，可以得到4500G。



Solution

第28關 陷阱

劇　　情：驃一行人一被這些莫名的怪物追打，沒想到不遠處也有人在辛苦奮戰…

勝利條件：敵全滅

失敗條件：驃陣亡、重火力陣亡或超過五十回合。

寶　　物：（0,37）神經毒素、（8,40）謙卑集、（16,40）再生果實、（20,50）細胞再生劑

攻　　略：重火力的火力實在不怎麼樣，如果玩家不快一點去救它，它可能就會被怪物給分屍了。

由於本關的怪物數量不少，所以玩家應該先用乾坤易位術將一些較強的隊員傳送到重火力附近，以解決它的燃眉之急，其他敵人交給剩下的隊員來對付就可以了。

第29關 母船入口

劇　　情：一行人馬不停蹄地趕到了封印之地，正好與魔軍撞個正著…

勝利條件：擊退布雷克。

失敗條件：驃陣亡或超過五十五回合。

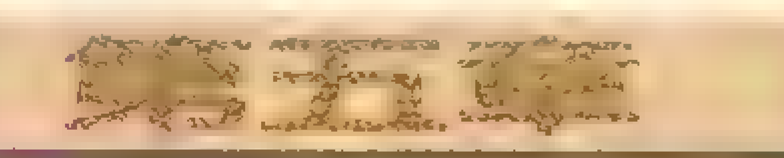
寶　　物：（9,24）古劍［千將］、（24,36）『上鎖』武術大全、（3,37）聖杯、（10,47）謙卑集

攻　　略：本關可以說是一大挑戰！敵人不但在戰鬥力與數量上都具有壓倒性的優勢，而且戰鬥一開始就會集體衝過來，如果玩家不能擋住這一波攻勢，可能就無法過關了。

在這些敵人當中，布雷克是不用講了，其他的像是惡魔、地龍、威瑞莎、梅菲莉與莫琳，都對我方具有強烈的威脅；尤其是莫琳的魔法的殺傷力很可怕，最好先把她除去。

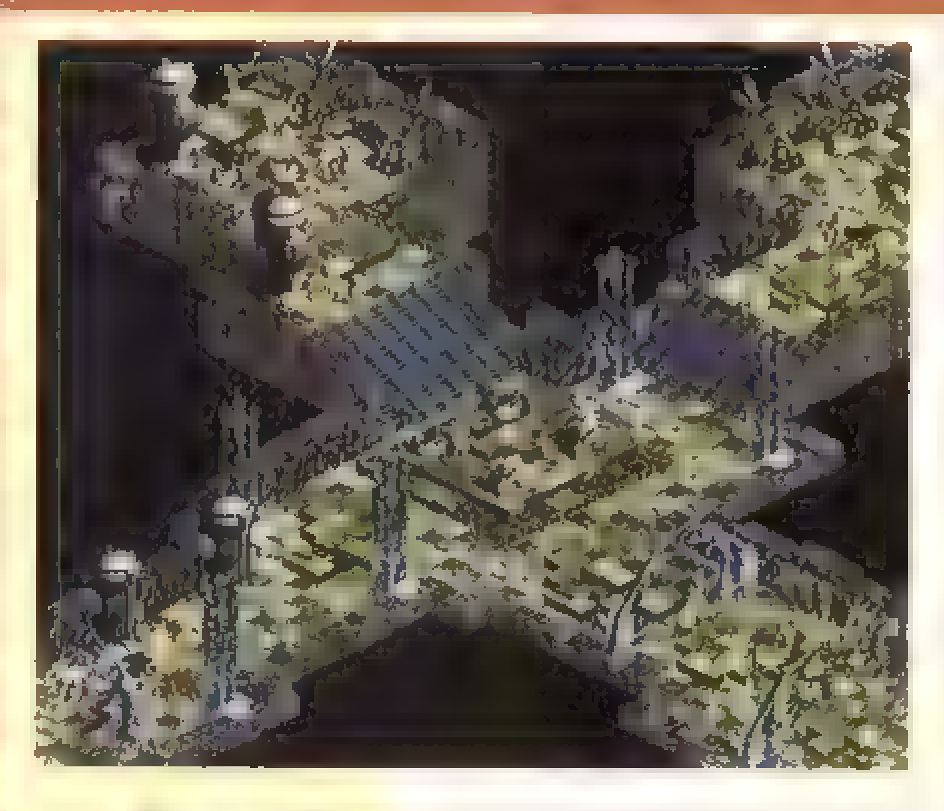
本關有許多相當不錯的寶物，玩家要是行有餘力，最好是把它們全部收刮；不過要是戰況不利，那就只好用乾坤易位術將布雷克傳送到我方陣中，迅速加以擊殺。

由於最近幾關都沒有村莊，所以陣亡的人將無法復活，玩家在戰鬥時要特別小心！



第五章

第30關 中央通道



劇　　情：一行人追蹤魔軍到了封印之地的內部，這是一個完全用鋼鐵構成的陌生空間…

勝利條件：擊退所有怪物。

失敗條件：驃或聖者派拉蒙陣亡。

寶　　物：（8,20）『上鎖』古劍［莫邪］、（16,3?）『上鎖』酷其卜頭罩；（19,41）重力平衡器、（6,71）『上鎖』提神山泉

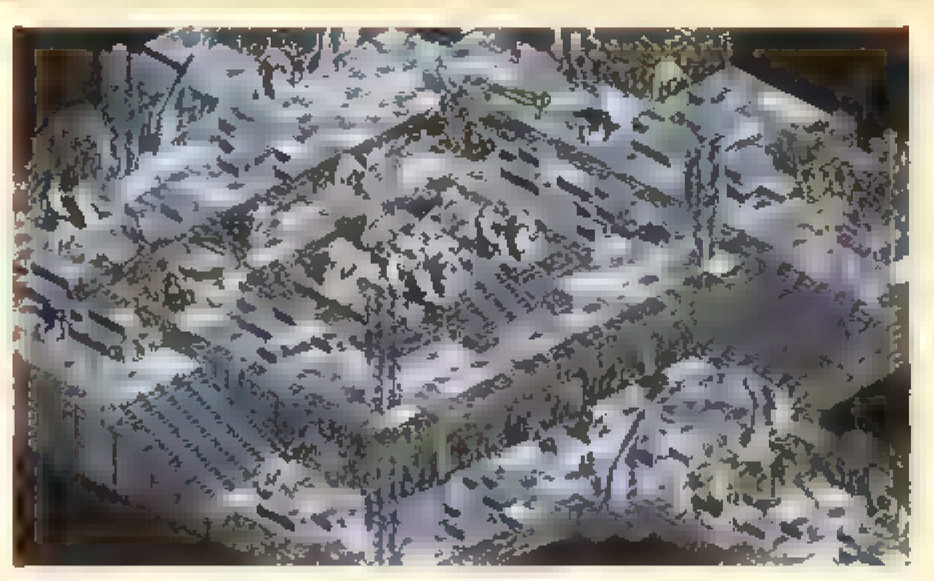
攻　　略：雖然本關的敵人不少，但是只要玩家不要過於接近，他們是不會主動出擊的；而聖者派拉蒙不會像白癡一樣到處亂跑，更為玩家省了不少麻煩。

敵人當中，只有固定砲塔的射程較遠需要特別注意，不過它對臨近一格的攻擊完全沒有反擊能力，所以也不難應付。

第九回合左右，又會有一些新的敵人出現，玩家千萬不要讓一些太弱的隊員落單，以免他們被敵人給擊倒了。

過關之後，可以得到細胞再生劑X2、雙手重劍。

第十四關 ─ [illegible]



劇　　情：舉者必須在此關閉所有的門，如此可抵擋布雷克等人一陣子…

勝利條件：擊退所有怪物。

失敗條件：驃或舉者派拉蒙陣亡。

寶　　物：（18,16）魔力之泉、（7,33）冰魄奪魂戟、（11,33）『隱藏』重力鎖、（3,40）天王護身甲、（14,45）戰略之書

攻　　略：本關的敵人基本上與前一關相同，只是新增了墮天使這種新的機兵。由於墮天使具有使用合技的能力，所以玩家最好先將它們除去。至於其他的敵人，還是跟前幾關大同小異，所以並不難對付。

過關之後，可以得到細胞再生劑X2、戰術之書。

第十五關 ─ 看不見的敵手

劇　　情：在這裡必須打開秘寶的機關，只是這裡的怪物依然不少，似乎有看不見的敵人在監視大家的一舉一動…

勝利條件：擊退所有怪物。

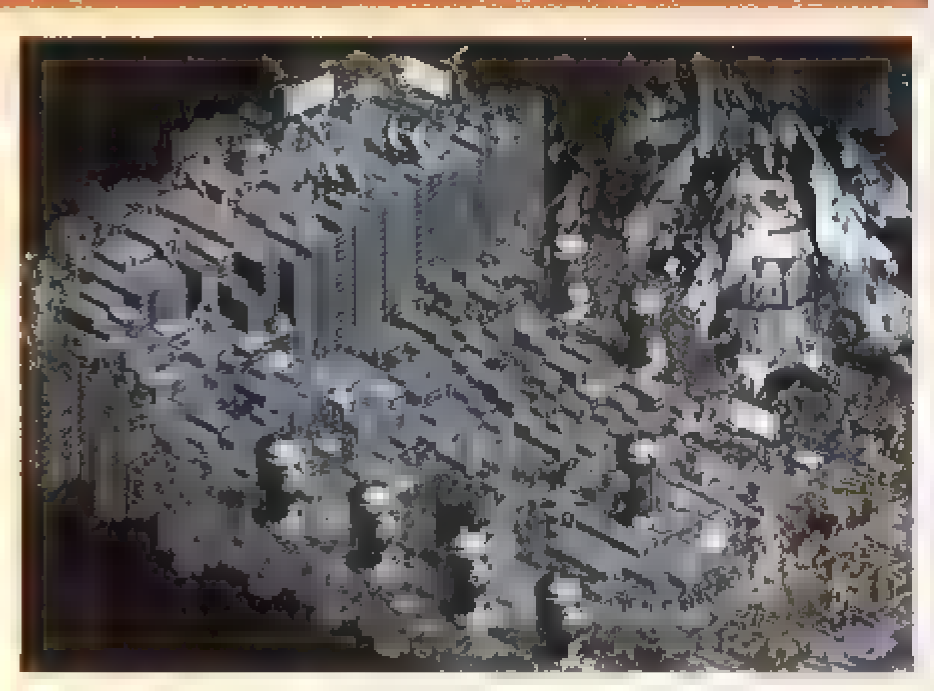
失敗條件：驃或舉者派拉蒙陣亡。

寶　　物：（13,16）『隱藏』無極大靈擋、（22,37）斧[魔神破]、（1,42）觀音杵、（9,68）[illegible]鎖、鬼武神面具、（15,88）獸王戰靴

攻　　略：本關的敵人還是跟前一關一樣，第九回合敵人又會增加許多援軍，玩家只需要注意，別讓它們傷害到派拉蒙即可。

過關之後，可以得到細胞再生劑X2、謙卑集。

第十六關 ─ 最後機關



劇　　情：雖然舉者的記憶力令人擔憂，但是大家還是戰戰兢兢地來到這個號稱藏有最後機關的地方…

勝利條件：擊退所有怪物。

失敗條件：驃或舉者派拉蒙陣亡。

寶　　物：無

攻　　略：本關的敵人全都具有六格左右的遠程攻擊能力，而且又佔據易守難攻的高地，玩家在接近時千萬要小心。

在我方靠近高地時，大概只有兩三個敵人會主動出擊，其餘的敵人則會躲在高地邊緣放冷箭，因此玩家最好還是先派兩個比較強的人上去當肉墊，製造足夠的時間讓其他人可以順利攻上高地。

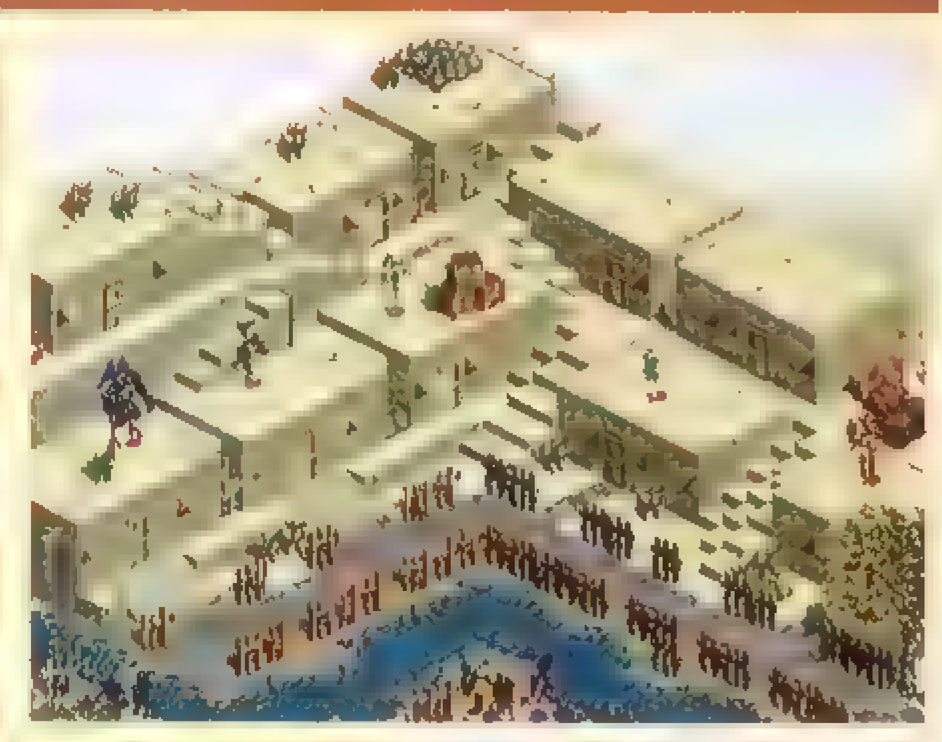
在本關可以找到瘋人院小村的入口，座標軸在（16,37），由於瘋人小村的難度很高，而且在第四回合才有機會離開，因此玩家的隊伍要是練得不夠強，千萬不要去闖瘋人院小村，否則可能連四回合都撐不過。

過關之後，可以得到細胞再生劑X2、戰略之書。

攻略秘笈 Solution

☆古文明霸王傳☆

第36關 瘋人院



劇　　情：神秘的地方…

勝利條件：擊倒所有的瘋人

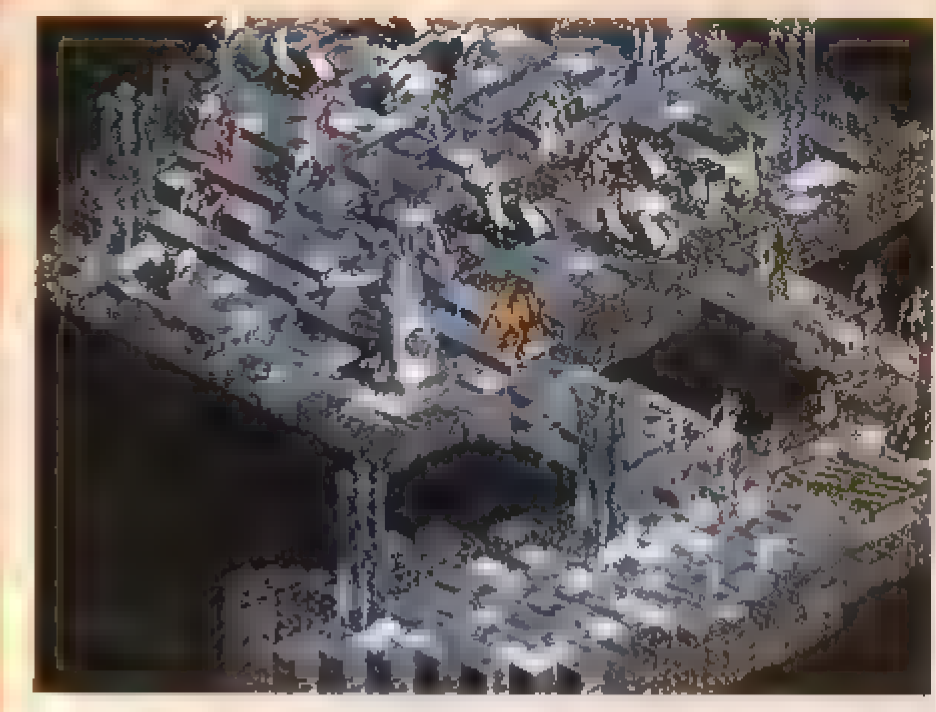
失敗條件：驃陣亡。

寶　　物：？

攻　　略：在未安裝更新版之前，本關的難度高到幾乎不可能完成，不過在第四回合時，玩家可以選擇離開此戰場，並且獲得所有的過關物品；不過要是連四回合都撐不過，那可就糟糕了！

過關之後，可以得到細胞再生劑、電磁槍、重力鎖、護身符、傳送石。

第35關 真面目



劇　　情：擊敗魔軍後，聖者終於露出了真面目…

勝利條件：敵全滅

失敗條件：驃陣亡。

寶　　物：（10,15）謙卑集

攻　　略：要是玩家佈陣時人員位置擺置得官，第一回合就可以把重火力傳送到我方陣中加以消滅。只要能先除去重火力與派拉蒙，要應付其他的敵人就比較容易了。

雖然本關得難度並不像前一關那麼高，但是鐵人的遠程攻擊力可是非常可怕的，要是人員的防禦力過低，可能被連擊一次就馬上掛了！要對付這些鐵人，也是要多多利用乾坤易位術了

第34關 最後決戰

劇　　情：聖者派拉蒙在眾人的守衛下進入了存放有秘寶的密室，但魔軍無聲無息地出現在門口…

勝利條件：敵全滅。

失敗條件：驃或聖者派拉蒙陣亡。

寶　　物：（10,14）魔法書[綠]、（0,23）聖書[卷五]、（16,29）回元培真丹、（7,37）手鐲、閃電之盾、（8,51）太日之池

攻　　略：本關的難度非常高，玩家之前如果沒有好好鍛鍊人物，本關將會死得很慘。

由於敵人一開始就會全部衝過來，因此玩家一定要趕快用乾坤易位術將衝得太快的敵人前鋒傳送到我方陣中加以殲滅，以減弱敵人的攻勢；至於太強的敵人靠近時，則先將他們傳走，把比較弱的敵人先收拾掉，最後再來對付比較強的敵人。

特殊能力表

連擊	連續攻擊機率+30%
閃躲	對各種法術與物理傷害都增加30%的迴避能力
幸運	被擊中的機率下降10%
祝福	所有的我方得到幸運狀態
抗魔	法術傷害減半
學者	半數MP即可施法
學習	額外EXP+33%
隱形	敵人不鄰接時將不會被發現
再生	每回合回復15%的生命點數
瞄準	必殺+20%
反擊	以正常的攻擊力回敬敵人
忍耐	無視兵種相剋
辟毒	不會中毒
警覺	側背傷害不會被加倍計算
聖潔	不會成立負性的特殊狀態
快斬	多次攻擊不會額外扣點
輕功	移動時高度之變化不扣行動點數
防彈	所有非魔法、非技擊遠程攻擊減半。
毒擊	所有普通攻擊都會帶有 30%中毒的特殊效果
禁咒	所有普通攻擊都會帶有 30%法術禁錮的效果
開鎖	強行取得鎖住的寶箱
神秘	魔法效果增加25%
吸取	所有普通攻擊100%可以藉由傷害吸取生命
靈體	一般的物理攻擊完全無傷(魔法、靈擊、物品可傷)
護體	技擊減半
偵查	可以看到隱形的敵人與武裝強度
裝備	物品只判斷性別、武器不能用
吸精	物理攻擊時會多出吸取25%敵方現值MP、ST的附加效果
敏捷	攻擊所須的AP點數下降4點
氣擊	防禦力以一半計算
搜索	戰鬥後取走所有寶物

東方職業屬性表

職業	升級	特殊	強度	行動	相性	等級上限	
[illegible]	045	[illegible]	30	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	040	[illegible]	20	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	035	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	060	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	110	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	200	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	060	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	110	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	200	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	060	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	110	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	200	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	060	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	110	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	200	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	060	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

職業	升級	特殊	強度	行動	相性	等級上限	習得
[illegible]	110	防 [illegible]	160	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	200	學 者	200	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	045	無	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	050	無	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	075	毒 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	080	禁 咒	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	280	再 生	170	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]90	吸 取	140	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	160	連 [illegible]	260	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	160	反 [illegible]	160	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	300	吸 [illegible]	400	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	090	無	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	090	無	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	220	抗 [illegible]	280	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	500	無	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	500	無	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	135	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	220	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	220	抗 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]魔法[illegible]	210	連 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	130	反 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	240	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	085	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	140	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	145	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	255	再 生	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	055	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	100	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	145	[illegible] 形	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	235	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	065	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	105	學 習	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	155	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	155	抗 魔	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	240	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

西方職業屬性表

職業	升級	特殊	強度	行動	相性	等級上限	習得
[illegible]	[illegible]	[illegible]	30	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	20	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	40	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	70	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	100	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	70	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	150	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	40	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	70	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	100	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

職業	升級	特殊	強度	[illegible]	相性	等級上限	習得
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	K1-2、M1-4
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	K5-6、M5-7、05
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	K5-6、L2-5
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	K7-8、010、M8、L6
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	M1-4、N1-2
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	M5-6、03、N3
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	N3-4、02、M5
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	M7-8、07-8
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	F1-3、A1-2
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	F4-5、A3、C4-5

職業	升級	特殊	強度	行動	相性	等級上限	習得
[illegible]王	[illegible]	[illegible]	100	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]王	[illegible]	[illegible]	100	[illegible]	[illegible]	[illegible]	I9、K1-5
[illegible]戰士	[illegible]	[illegible]	100	[illegible]	[illegible]	20	H1-2、N1-2
[illegible]戰士	[illegible]	[illegible]	100	[illegible]	[illegible]	[illegible]	H3、N3-4
[illegible]戰士	[illegible]	[illegible]	100	[illegible]	[illegible]	[illegible]	I9、H4-5
[illegible]戰士	[illegible]	[illegible]	100	[illegible]	[illegible]	[illegible]	I6、O10、N5
[illegible]者	[illegible]	[illegible]	100	[illegible]	[illegible]	[illegible]	H6、O7、N6

說明

升　　級：該人物的經驗值到達此數值便可以升級

特　　殊：該職業的特殊能力

強　　度：該人物的整體戰力

行　　動：該職業的行動點數

相　　性：70～100代表善良，30～70代表中立，1～30代表邪惡

等級上限：當該人物的等級達到此一數值時將無法再升級，必須先轉職讓等級回復成1才能再度練功升級

習　　得：後面的數字代表轉職後可學會技術或法術的代碼，如L2-5代表可學得白魔法的第二至第五種，詳細的資料請看技擊及法術表。

技擊及法術表

A.劍術

- A1 [illegible]空劍法
- A2 [illegible]劍法
- A3 [illegible]天光[illegible]
- A4 [illegible]神斬

B.槍術

- B1 靈蛇出洞
- B2 八方遊龍
- B3 逆戟翻風破
- B4 疾風連環斬
- B5 刺突
- B6 風車轉
- B7 鬃突
- B8 翻天大風車
- B9 龍破九天

C.[illegible]

- C1 [illegible]
- C2 [illegible]
- C3 [illegible]
- C4 [illegible]
- C5 [illegible]
- C6 [illegible]

D.忍術

- D1 手裡劍
- D2 修羅劍
- D3 魔風空舞劍
- D4 伊賀無影劍

E.[illegible]術

- E1 [illegible]
- E2 [illegible]
- E3 [illegible]
- E4 爆地分[illegible]斬

F.偷術

- F1 狀況調查
- F2 偷取防禦力
- F3 偷取速度
- F4 盜取生命
- F5 盜取防具

G.[illegible]

- G1 [illegible]
- G2 [illegible]
- G3 [illegible]
- G4 [illegible]

H.物理

- H1 衝擊波
- H2 風切魔刃
- H3 光壓防護盾
- H4 粒子炮轟擊
- H5 人工黑洞
- H6 象限空間扭曲

I.合技

- I1 [illegible]劍陣
- I2 翻山倒海
- I3 擎天擊
- I4 破龍閃電擊
- I5 斷裂攻擊
- I6 放電震波
- I7 羅刹爆烈斬
- I8 冰捲風殘劍
- I9 遊蹤光劍

J.道術

- J1 金錢劍
- J2 天師保命符
- J3 召魂鈴
- J4 隆烈陽擊
- J5 消災解厄符
- J6 風水壞破
- J7 乾坤易位術
- J8 天命幽冥符

K.[illegible]

- K1 [illegible]
- K2 [illegible]
- K3 [illegible]
- K4 [illegible]
- K5 [illegible]
- K6 [illegible]
- K7 [illegible]
- K8 [illegible]

L.白魔法

- L1 治療術
- L2 信心恢復
- L3 狀態解除
- L4 神的祝福
- L5 大回復術
- L6 聖光擊
- L7 天使加護
- L8 最後審判
- L9 海克莉絲之盾

M.[illegible]

- M1 [illegible]
- M2 [illegible]

[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	
N.科學	
N1　音波攻擊	
N2　激光閃燄	
N3　中子破壞彈	

N4　加速移動	
N5　分子崩解	
N6　絕對零時空間	
O.魔合	
01　[illegible]	
02　[illegible]	
03　黑暗的祈求	
04　積木死灰	
05　[illegible]	
06　[illegible]	
07　核融合反應	

08　腐蝕魔界	
[illegible]	
[illegible]	
P　武神	
P1　穿雲射日	
[illegible]	
[illegible]	
R　聖騎	
R1　冰晶飛花	

關係異動表

以下為各劇情發生時各人物的好感度之變化，當雙方好感度達70時便可以使用合技。

東方

CHAPTER 113　@霏霏加入
騾　+60　　霏霏　+60
CHAPTER 118　@將高野森押入大牢
高野森離隊
@將高野森永遠留在身邊
騾　+65　　高野森　+65
CHAPTER 122　@選先消滅大將軍勢力
騾　+40　　海克莉絲　+40
如果高野森在隊中（觸動與高之結局94）
騾　+15　　高野森　+15
如果高野森不在隊中（觸動與霏之結局96）
騾　+15　　霏霏　+15
@選先幫海克莉絲（觸動與海之結局95）
騾　+65　　海克莉絲　+65
如果高野森在隊中
騾　-35　　高野森　-35
如果高野森不在隊中
騾　-35　　霏霏　-35

西方

CHAPTER 3　@梅菲麗加入
布雷克　+40　　梅菲麗　+40
CHAPTER 6　@黛瑞莎加入
布雷克　+60　　黛瑞莎　+60
CHAPTER 7　@沒給梅菲麗配戴頂級鑽石
布雷克　-15　　梅菲麗　-15
@有給梅菲麗配戴頂級鑽石
布雷克　+15　　梅菲麗　+15
布雷克　-15　　黛瑞莎　-15
CHAPTER 14　@莫琳加入
布雷克　+55　　莫琳　+55
@沒給梅菲麗配戴鑽石項鍊
布雷克　-15　　梅菲麗　-15
@有給梅菲麗配戴鑽石項鍊
布雷克　+15　　梅菲麗　+15
布雷克　-15　　黛瑞莎　-15
CHAPTER 20　@沒給莫琳配戴古老魔法書
布雷克　-15　　莫琳　-15
@有給莫琳配戴古老魔法書
布雷克　+15　　莫琳　+15
布雷克　-15　　黛瑞莎　-15
CHAPTER 24　@如果布雷克在勝利前將聖騎士殺死的話
布雷克　-15　　莫琳　-15
CHAPTER 30　@如果布雷克與黛瑞莎之關係值降至0以下，則布雷克會直接叛變，否則，布雷克尚可選擇叛變或不叛變
@無論叛變與否，獵殺者與黛瑞莎的關係值都將升至70，也就是升至可使用合技的狀態。

作者／ALEX

魔法門VI 完全攻略《下》

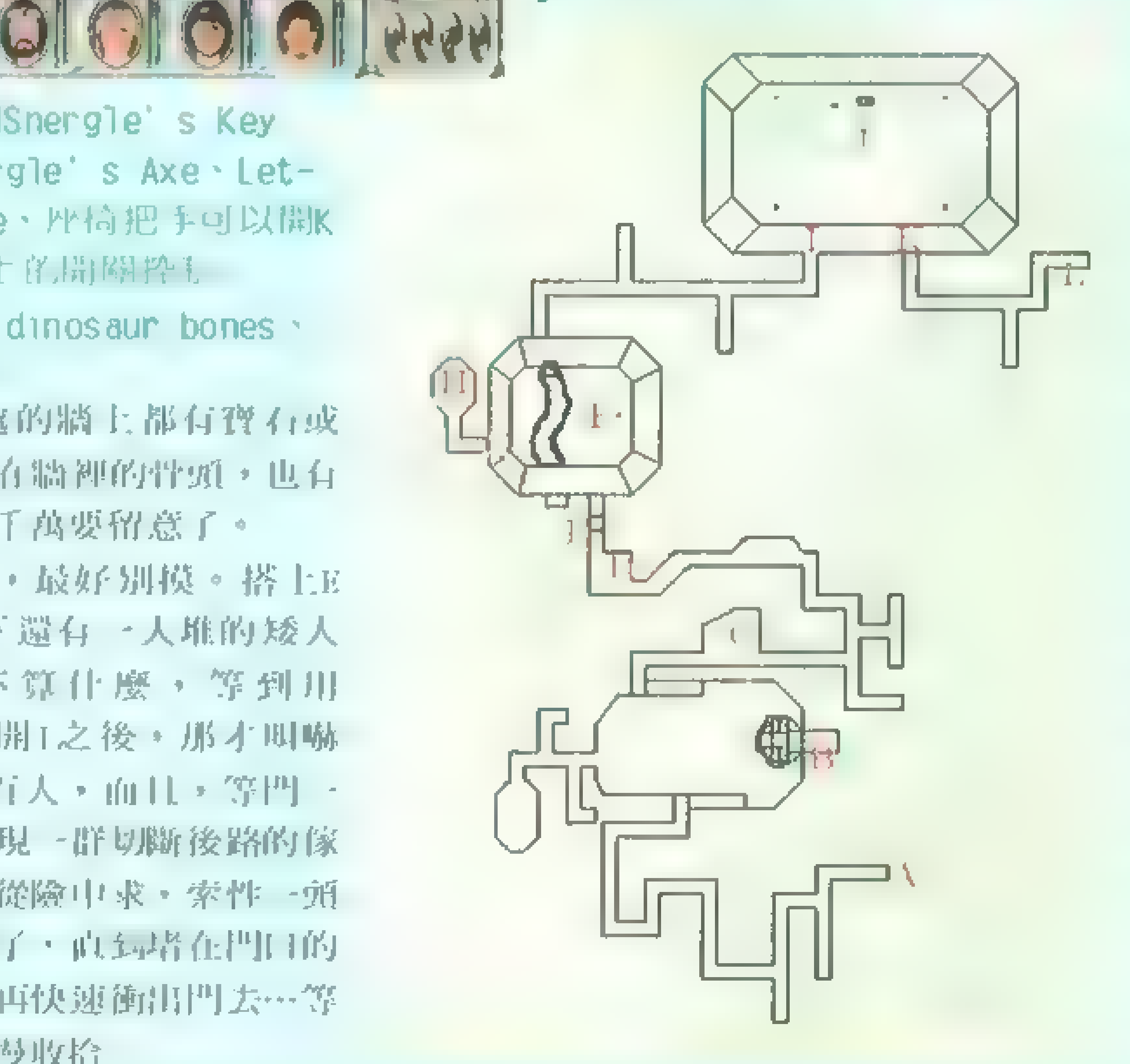
《Snergle's Caverns》

A：入口
B：Ring
C：木桶
D：木桶
E：升降台
F：機關、開G
G：密門
H：木桶
I：上鎖的門、需用Snergle's Key
J：箱子、內有Snergle's Axe、Letter to Snergle、座椅把手可以開K
K：密道、由J座椅上的開關控制
L：牆上有Gloeing dinosaur bones、可傳送到入口前

洞穴裡面有多處的牆上都有寶石或黃金可挖，即使是塞在牆裡的骨頭，也有提昇屬性值的作用，千萬要留意了。

D的木桶有陷阱，最好別摸。搭上E的升降台之後，眼下還有一大堆的矮人族。其實，這也不算什麼，等到用Snergle's Key打開I之後，那才叫嚇人！J房裡至少有數百人，而且，當門一打開時，背後還會出現一群切斷後路的傢伙。這時候，富貴須從險中求，索性一頭栽進去帶著矮人們繞圈了，直到堵在門口的那夥人追進來之後，再快速衝出門去…等休息過後，回頭再慢慢收拾

J房中的座椅把手上有開關，即可以打開密道K，而牆頂L的傳送牆則能回到入口前。座椅旁的箱子裡除了letter to Snergle之外，還有一把Snergle's Axe。



好了，接著將這把Snergle's Axe帶到Darkmoor客棧找Avinril Smythers，他高興之餘乃傳授隊伍大師級的Axe技能。

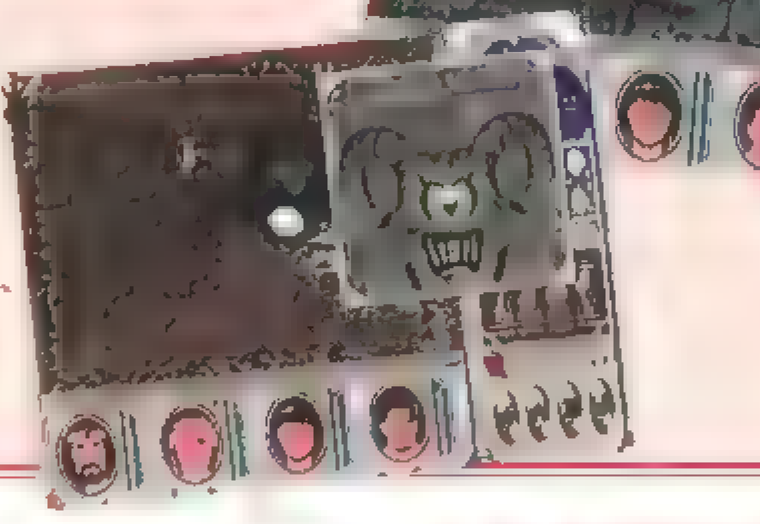
（任務49結束）

防具名稱	[illegible]	技能屬性	[illegible]	[illegible]
Leather Armor	150	Leather	4	1
Studded Leather	250	Leather	4+2	3
Enchanted Leather	450	Leather	4+6	5
Dragon Leather	750	Leather	4+12	7
Imperial Leather	1,150	Leather	4+20	9
Chain Mail	400	Chain	8	1
Steel Chain Mail	600	Chain	8+4	4
Noble Chain Mail	900	Chain	8+10	6
Royal Chain Mail	1,300	Chain	8+18	8
Majestic Chain Mail	1,800	Chain	8+28	10
Plate Mail	1,000	Plate	20	1
Steel Plate Mail	1,300	Plate	20+6	6
Golden Plate Mail	2,700	Plate	20+34	12
Kite Shield	200	Shield	6	1
Tower Shield	300	Shield	6+1	3
Castle Shield	400	Shield	6+3	5
Celestial Shield	500	Shield	6+7	7
Olympian Shield	800	Shield	6+13	9
Wooden Shield	100	Shield	4	1
Bronze Shield	200	Shield	4+2	2
Steel Shield	300	Shield	4+4	3
Spirit Shield	450	Shield	4+8	4
AstralShield	750	Shield	4+14	5
Helm	60		2	1
Steel Helm	260		2+4	4
Guardian Helm	360		2+6	6
Defender Helm	460		2+8	8
Angelic Helm	560		2+10	10
Leather Cloak	50		1	2
Phantom Cloak	150		1+2	3
Elven Cloak	250		1+4	4
Cardinal Cloak	450		1+6	5
Doom's Day Cloak	750		1+8	6
Gauntlets	100		3	2
Knight Gauntlets	250		3+3	4

[illegible]	[illegible]	技能屬性	[illegible]	[illegible]
Paladin Gauntlets	450		3+5	3
Cavalier Gauntlets	650		3+7	8
Ultimate Gauntlets	850		3+9	10
Leather Boots	50		2	3
Steel Boots	250		2+4	4
Armored Boots	450		2+6	5
Sterling Boots	650		2+8	6
Ultimate Boots	850		2+10	7
Cloth Hat	20			1
Fancy Hat	100			2
Wizard Cap	200			3
Crown	250			12
Regal Crown	450			14
Almighty Crown	650			16
Leather Belt	40			1
Mercenary Belt	100			2
Vanguard Belt	225			3
Warlord Belt	450			4
Sovereign Belt	600			5
Fine Ring	100			2
Sparkling Ring	300			4
Lunar Ring	500			6
Witch Ring	700			8
Blessed Ring	900			10
Valuable Ring	1,100			12
Precious Ring	1,300			14
Ethereal Ring	1,500			16
Exquisite Ring	1,700			18
Scarab Ring	2,000			20
Turquoise Amulet	500			2
Gothic Amulet	750			4
Claw Amulet	1,000			6
Ancient Amulet	1,250			8
Ruby Star Amulet	1,500			10

《Castle Darkmoor》

A：入口
B：Sign [illegible]
C：[illegible]
D：[illegible]
E：Deck of Fate
F：Deck of Fate
G：洞穴入口
H：城堡入口
I：[illegible]
J：[illegible]
K：[illegible]
L：Sign [illegible]
M：招來怪物的地板
N：密室、內有魔法書×4、Deck of Fate×2
O：Deck of Fate



P：傳送器、開關
Q：密室
R：密室、內有Book of Liches
S：由R傳送到此
T：黑色藥劑×8
U：Memory Crystal Delta

這個地方也是相當可怕的，成群成堆的怪物會讓人應接不暇，尤其是那些叫做Eye的漂浮怪物，個個都會吸光隊員的魔法力，應付起來的確讓人牙癢癢的。由於迷宮實在太大了，咱們就挑重點來說明好了。

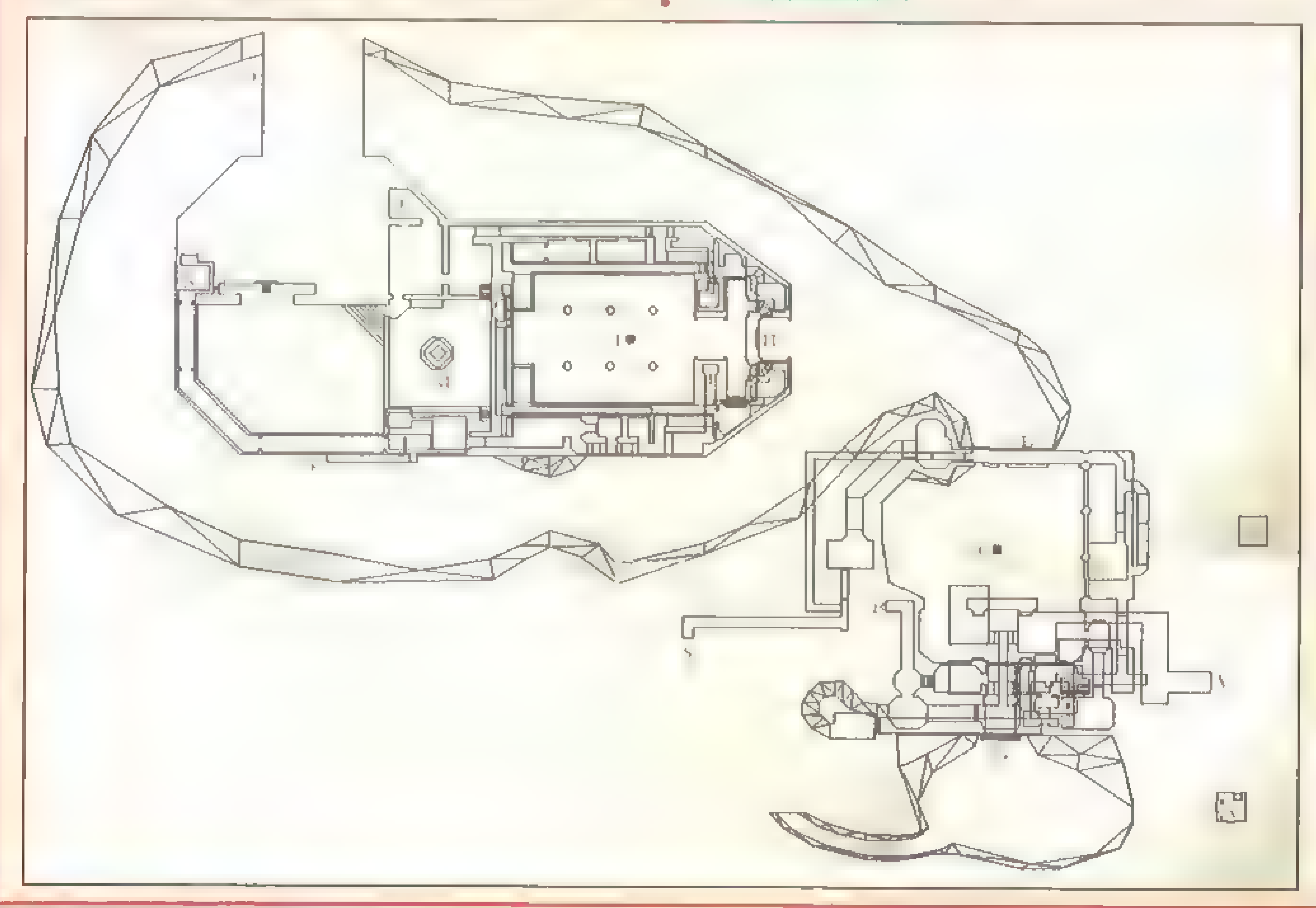
進入之後，直接先殺往B的方向，這兒有塊牌匾，閱讀過後可打開一個暗門，裡頭的開關可以改變位於下方C的傳送器顏色。當C呈藍色時，觸動它會傳送到Q的斗室，室內自然少不了怪物。但在啟動B的開關之後，C會變為紅色，這時傳送器就成為一個開關了，觸動它之後能打開D的閘門。

南邊G的洞穴裡頭盡是怪物，除了一些鍋爐可以增加屬性值之外，其實並無任何特殊之處，還是往北進入D去辦正事吧！若由D登堂入室的話，少不得一場硬仗，之後穿過幾條小徑，一路爬上L。這兒也有一個牌匾，同樣的閱讀過後也會出現一個開關，這個開關可以控制I的傳送器。當I呈藍色時，可傳送回C處，啟動I的開關讓傳送器變為紅色時，則能除去P右方階梯上的一堵幻象牆。

現在可以直接由這階梯殺進P，或者由城堡外圍K的斜坡爬到上層，從上往下發動攻擊也是一種方式，唯須留意者，底下的怪物真的不在少數…真的！當有機會可以在P蹓躂時，靠近北邊的傳送器之旁還有個牌匾，暗櫃裡的開關正是用來切換該傳送器的，當它呈藍色時，會在原地傳送，但切換成紅色之後，則能傳送至R的密室，傳送器左方的U正是Memory Crystal Delta的所在，別忘了先取下來

別小看R是區區一間斗室，首先，可以先收拾一下地上的道具，之後在三面牆上都各有石棺，當它提出問題時，一律回答「Yes」，這可分別獲得三項不錯的裝備。最後，擺在書架上的正是「Book of Liches」，摧毀它之後，由室內的傳送門可回到S。

回到Darkmoor找Terry Ros，他得知Book of Liches已遭摧毀之後，慷慨地致贈5,000 golds。（任務48結束）



《Dragonsand》

由Mire of the Damned往西即進入Dragonsand，這兒已是沙漠地帶，目光所及，莫不是黃澄澄的一片。既然闖進Dragon的地盤，免不得要好好的打個招呼…

現在該是整理十五座obelisk謎語的時候了：

Obelisk Message #1	[illegible]
Obelisk Message #2	[illegible]
Obelisk Message #3	[illegible]
Obelisk Message #4	[illegible]
Obelisk Message #5	[illegible]
Obelisk Message #6	[illegible]
Obelisk Message #7	[illegible]
Obelisk Message #8	[illegible]
Obelisk Message #9	[illegible]
Obelisk Message #10	[illegible]
Obelisk Message #11	[illegible]
Obelisk Message #12	[illegible]
Obelisk Message #13	oon_htfdorstusl_
Obelisk Message #14	f_oteh__fe_h__e_
Obelisk Message #15	_nrh__tf__cehr__

解讀方法為，將這些斷斷續續的謎語依序排列好，然後由左上角逐一往下讀取，其中的「_」是空格，其內容大致是：「In the land of the dragon to north by far northeast, lies the cache of the captain 'neath the weight of the least. Hid for the Ship of the Sun before her functions ceased. lift the stone and you have won; this riddle's puzzle pieced.」

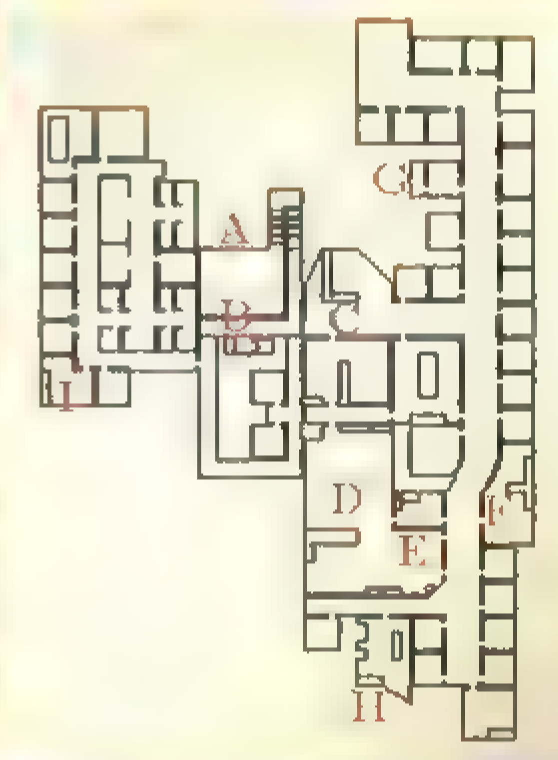
要是十五座obelisk全都閱讀過，並且已經領悟謎語，那麼在此地的極北之地，不難發現有一圈石頭圍着，當中的一塊大石頭又顯得特別明顯，那就是藏寶之地了…它是由一只大寶箱所偽裝成的，而且可以重複開啓，即使箱內已空無一物，但每開啓一次，仍然能獲得 250,000 golds…是不是過怕了窮日子？那就慢慢地挖吧！等心滿意足時，再拿到城鎮中的銀行存起來。

西南方還有一個小村子，這裡的生活型態比較特殊，居民大都習慣以物易物來獲得物資，而且，可交易的東西都顯得包羅萬象呢……任何Golden Pyramid、Keg of Wine都可以和居民換取Weapon、Armor和Accessory。的時候，馬戲團可就發揮作用了，以隊伍目前的條件，到馬戲團去玩「賭博」遊戲，勝算可提高不少。更何況，還可以利用藥劑來提高特定的屬性值，只要贏得Golden Pyramid或Keg of Wine，即可拿到此地換取武器和裝備了。此外，任何Magic Lamp也都可以換得Gems。

聽說在沙漠的中心地帶有一座奇怪的金字塔，究竟是誰建造的，居民們也說不出所以然，有機會時再去探探。

《New World Computing》

A：入口
B：出口處
C：Desk
D：Desk X 3
E：杯子
F：Desk
G：Orange Potion
H：Desk 梳子
I：Desk



記得在Dragonsand的中心位置上有座Shrine of the Gods？是了，要是冒險前去祈禱過後，別忘了在周圍的牆壁上按一按，有處牆壁是可以通往這個奇怪的地方的…顧名思義，這是

群比The Oracle還要崇高的「瘋子」所聚居的巢穴，他們的大名在「手冊」上都可以找得到，只不過，好像不太理人，可以試著屠殺看看…

　　這兒的許多Desk上面都有一只小箱子，裡頭都藏著不少道具。另外，散置在地上的東西也隨處可見，那就撿個痛快吧。「大熱天裡逛迷宮」，閒著也是閒著嘛…

◎魔法藥劑明細

藥劑名稱	識別顏色	調配方法	價格	鑑定級數	使用效果
Cure Wounds	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	回復 10 點生命值
Magic Potion	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	回復 10 點魔法值
Energy	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	暫時增加各項屬性值 10 點
Protection	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	暫時增加 10 點防禦力
Resistance	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	暫時增加 10 點基本抗力
Cure Poison	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	解毒
Supreme Protection	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	暫時增加 20 點防禦力
Restoration	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Extreme Energy	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	暫時增加個人各項屬性值 20 點
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	暫時提昇基本抗力 20 點
Heroism	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	產生「英雄術」效果，時[illegible]
Haste	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Stone Skin	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	產生「[illegible]」[illegible]
Bless	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	產生「祝福術」效果，時間持續六小時
Divine Power	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	暫時提昇等級 20 級，年齡增加一歲
Divine Cure	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	生命值全滿時再增加 100 點，年齡增加一歲
Divine Magic	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	魔法值全滿時再增加 100 點，年齡增加一歲
Essence of Might	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	永久性 Might +15，Intellect -5
Essence of Intellect	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	永久性 Intellect +15，Might -5
Essence of Personality	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Essence of Endurance	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	永久性 Endurance +15，其餘各項屬性[illegible]
Essence of Accuracy	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	永久性 Accuracy +15，Luck -5
Essence of Speed	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Essence of Luck	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Rejuvenation	[illegible] Potion	[illegible]	[illegible]	[illegible]	消除所有不正常的老化，各項屬性值 +1

《Paradise Valley》

　　正如親眼所見的，這處位於Dragonsand西北方的山谷，如今已佈滿恐怖的景象，隨處可見的惡魔和巨人，佔據了整個山谷。自從Night of Shooting Stars戰役過後，嚴重的枯萎病就像詛咒一般的，吞噬了整個山谷。所有的植物、農作物迅速凋萎，動物也瀕臨絕跡，現今已非安居之所。

　　不過，說來奇怪，在山谷的西北方居然還有一個小村，村子的周遭則全部被巨人包圍著，別說外人要進入村子，就是村民們也恐怕出不來。這些巨人真是可怕，他們擁有一擊斃命的絕招，若是想進入村子瞧瞧，那得費很大的一番功夫。

　　村中的訓練場，升級級數沒有限制，這是挺吸引人的。只不過，須得能活著進去，可不是？

《Hermit's Isle》

　　這個化外之地，無疑充滿了最原始的暴力與危險。除了一堆一堆的巨人之外，連食人海蛇都爬到陸地上來。即使以「飛行術」遠離陸地，也需留心勿做不必要的停留，否則，那凌空而至的連續攻擊，恐怕會落個「死在天堂」的悽慘後果

◎噴泉、井水分佈明細：

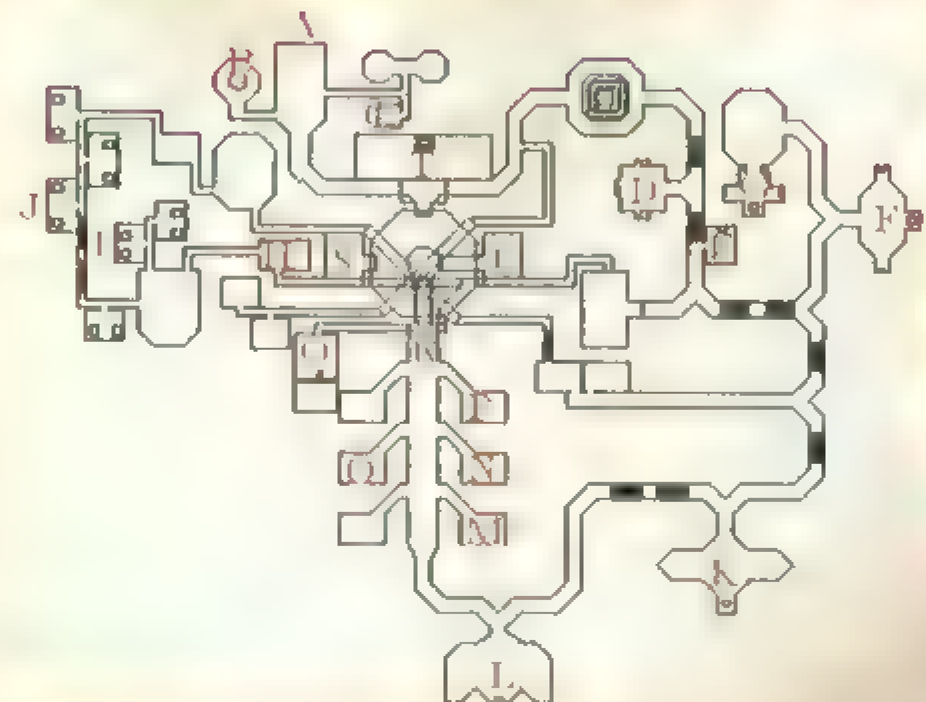
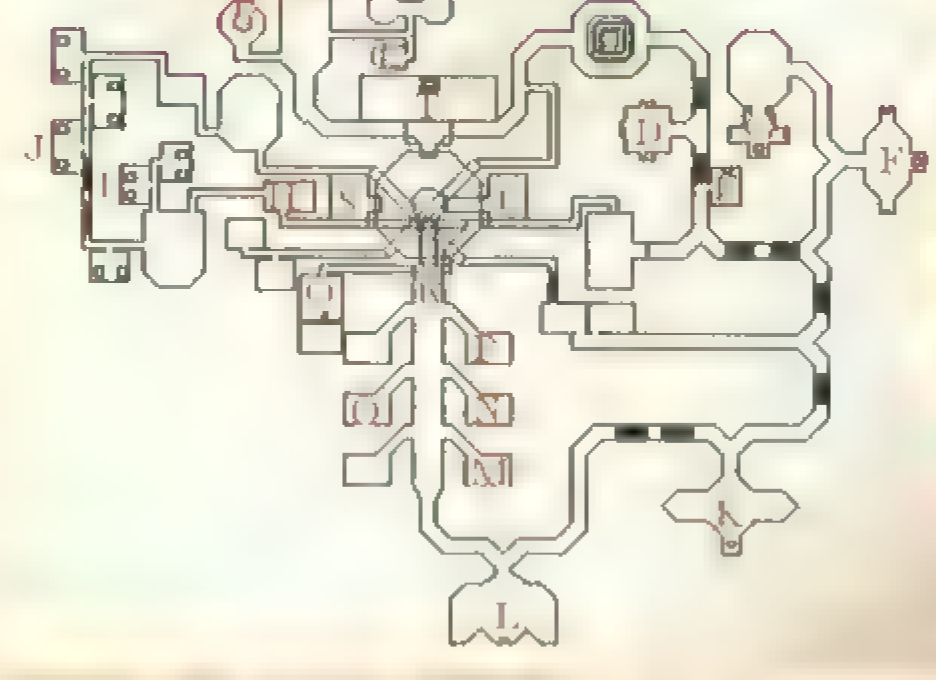
所在城鎮	詳細地點	飲用效果
New Sorpigal New Sorpigal New Sorpigal	三座噴泉的中間 三座噴泉的西北方 三座噴泉的東北方	回復 5 點生命值 回復 5 點魔法值 暫時性 Might +10
Bootleg Bay	Fountain of Magic	回復 20 點魔法值
Mist Mist	位於中心點的噴泉 Imp Slapper 西邊	回復 10 點魔法值 暫時性 Luck +20
Castle Newton Castle Newton	王宮前西邊水池 王宮前東邊水池	暫時性 Intellect +10，Personality +10 暫時性 Fire、Electricity、Cold、Poison 抗力各 +5
Eel Infested Water Eel Infested Water	西南方水池 東南方水池	暫時性 Fire、Electricity、Cold、Poison 抗力各 +20 暫時性 Magic 抗力 +20
Castle Ironfist Castle Ironfist	王宮前西邊水池 王宮前東邊水池	暫時性 Accuracy +10 暫時性 Speed +10
Arena	場內的泉水	回復 10 點生命值
Bootleg Bay Bootleg Bay Bootleg Bay	Goblin' s Tooth旁邊 北邊的泉水 南邊的泉水	暫時性 Might +20 永久性 Intellect +2 永久性 Personality +2
Silver Cove Silver Cove Silver Cove Silver Cove	北邊的泉水 Town Hall屋前泉水 西邊北方的泉水 西邊南方的泉水	暫時性 Intellect、Personality 各 +20 回復 25 點魔法值 永久性 Accuracy +2 永久性 Speed +2
Mire of the Damned	南方的泉水	永久性 Endurance +2
Free Haven Free Haven	東北方泉水 中心點的泉水	永久性 Might +2 回復 25 點生命值
Icewind Keep Icewind Keep	Icewind Lake西邊 Icewind Lake東邊	暫時性 Speed、Accuracy 各 +20 暫時性 Armor +20
Castle Stone	王宮東北方的泉水	暫時性等級 +10
Castle Stromgard	王宮西邊的泉水	暫時性 Might +30
White Cap White Cap	神殿東北方的泉水 神殿東南方的泉水	永久性 Might +5 永久性 Endurance +5
Dragonsand Dragonsand Dragonsand	東邊小島上的泉水 南邊小島上的泉水 西北方小島上的泉水	永久性 Fire、Electricity、Cold、Poison 抗力各 +10 永久性 Might、Accuracy、Speed、Endurance、Personality、Intellect、Luck 各 +10 回復 50 點生命值
Blackshire Blackshire	北方的井水 東南邊的井水	暫時性 Luck +50 永久性 Magic 抗力 +5
Temple of the Snake	北邊的泉水	永久性 Intellect、Personality 各 +5
Blackshire Blaclshire	南邊的泉水 中心位置的泉水	暫時性 Magic 抗力 +30 回復 50 點魔法力
Kriegspire Kriegspire Kriegspire	南邊的井水 西邊的井水 Dragon Tower北邊泉水	5,000gp 換取 5,000 點經驗值 暫時性等級 +30 永久性 Magic 抗力 +10
Castle Kriegspire	城堡外的泉水	暫時性 Armnor +40
Superior Temple of Baa	西北方的泉水	永久性 Fire、Electricity、Cold、Poison 抗力 +5
Hermit' s Isle	東邊的泉水	治療衰竭不正常的老化
Paradise Valley	沙漠中的泉水	回復 100 點生命值和魔法力
Sweet Water Sweet Water Sweet Water	西南方的泉水 由南方水塘的左方飲用 由南方水塘的右方飲用	暫時性 Might、Accuracy、Endurance、Speed、Personality、Intellect、Luck 各 +50 回復 10 點魔法力 回復 10 點生命值
Free Haven Sewer	下水道裡的水池	回復 10 點生命值

此地位於Paradise Valley的南方，Dragonsand的西方，也就是Enroth國土的極西南之地，這裡除了一座obelisk之外，就只有最後一個Memory Crystal所在的Supreme Temple of Baa

有個方法可以避免長途跋涉，在揭穿High Council的叛國者之後，回到Castle Ironfist找攝政，他會允許隊伍使用皇家快艇。皇家快艇就停在Castle Ironfist的碼頭，花上二十一天的航程，它會將隊伍直接送至Supreme Temple of Baa的入口前。只不過，它是單程的…

《Supereme Temple of Baa》

A：入口
B：傳送點、出口
C：箱子
D：祭壇上有Gong
E：箱子
F：箱子×2
G：箱子×2
H：[illegible]袋
I：Cutlass
J：Spell Scroll
K：Shrine of Water
L：Shrine of Fire
M：Axe
N：Boots
O：golds
P：Amulet
Q：空箱
R：開關、升S前走道、降U前走道
S：開關、升T前走道、降R前走道
T：開關、升U前走道、降S前走道，祭壇上有Memory Crystal Alpha
U：開關、升R前走道、降T前走道

殿中的通道可以說是四通八達，只不過高低有別，行走其間，留意高低差的問題，應不會太複雜。這兒是Temple of Baa的最終神殿，裡面當然是精銳盡出，各式各樣的怪物都有，應對之道在把握敵人相生相剋的原則，如此才不致徒勞無功

R是此行的終極地點，與S、T、U各據一方，當中的走道只要按下並跨過R、S、T、U四個開關，即可在取得T的Memory Crystal Alpha之後，順利回到R

喘口氣吧…現在該回去向The Oracle覆命

《Oracle of Enroth》

回到Oracle of Enroth（Free Haven的High Council裡面）將四個Memory Crystal都安置在祭壇基座之後，The Oracle就能喚醒了。

（任務44、45、46、47結束）

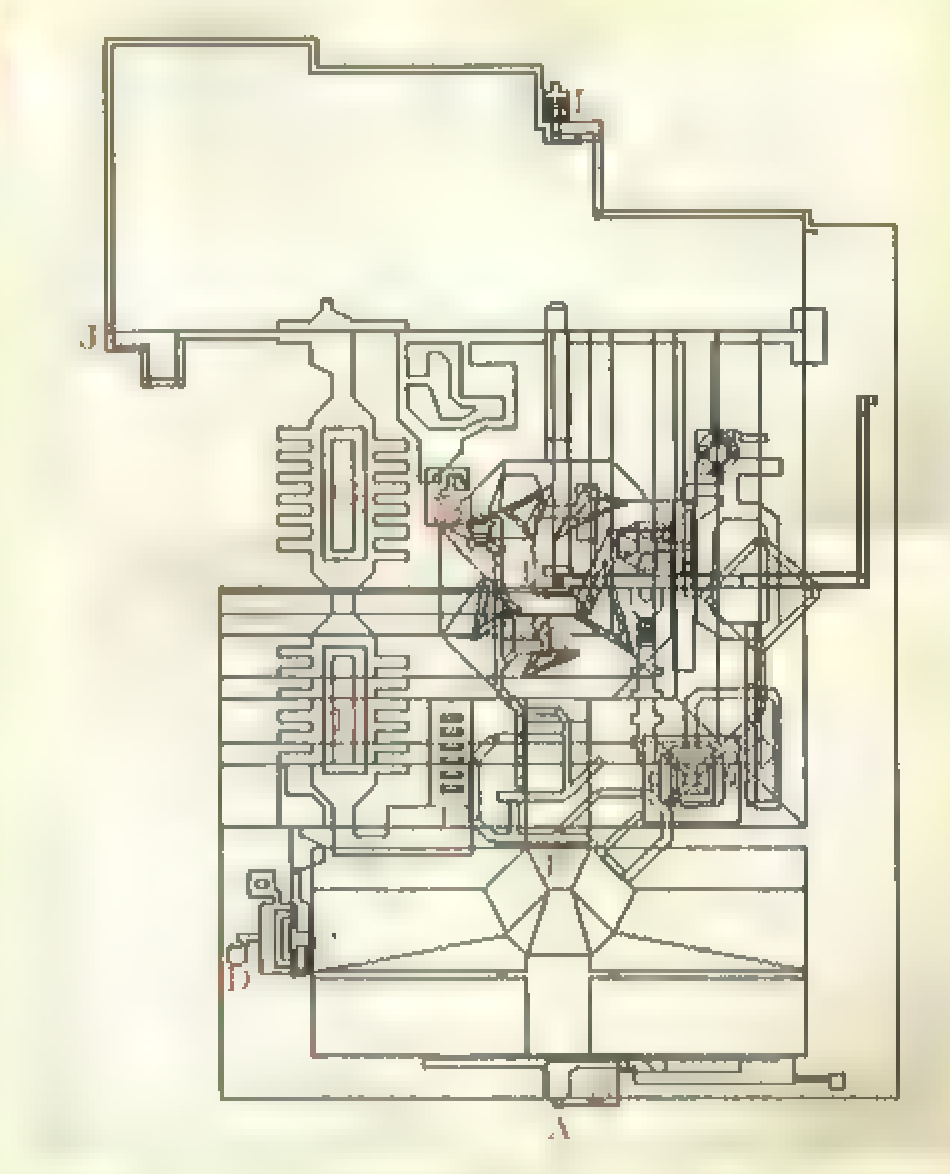
The Oracle是Enroth的守護神，這些Memory Crystal是在Succession Wars期間，因祂拒絕給予Archibald軍事上的協助，而遭他偷偷取走。據稱，Kreegan已經侵略了這個世界，隊伍必須負起抗敵的責任，但因Archibald的前車之鑑，導致祂不敢輕易地給予協

助。不過，還是有其他辦法…絕大部分的Kreegan可用一般的武器、魔法攻擊，但是，對於精銳護衛隊和較高層級的繁殖生物，普通武器是傷不了牠們的，因為堅硬的外殼就是他們最佳的防護。

在祂底下的控制中心裡，有些新式、先進的武器裝備才足以抗敵，但祂只能允許擁有Control Cube之人進入。根據祂的儀器指出，如今唯一的Control Cube遺落在Dragonsand的某處地下…

★《任務50：到Tomb of VARN找回Control Cube，並帶回給Free Haven之內的The Oracle。》

《Tomb of VARN》



A：入口
B：怪物身上有 Back Door Key
C：側門入口
D：開關、暗匣箱子裡有Crystal Skull、Flame Door Key、Captain' s Code
E：Flame Door、須用Flame Door Key
F：方形柱
G：Magic Lamp×6
H：Magic Lamp×6
I：書架上有十本魔法書、牆上壁畫搜出Officer' s Code和Engineer' s Code、北邊有上鎖的箱子、須用Bibliotheca Chest Key、內有VARN Chest Key和Doctor' s Code
J：Back Door、須用Back Door Key
K：箱子、內有Water Temple Key 和 First Mate' s Code
L：Water Temple、須用Water Temple Key、底層箱中有 Bibliotheca Chest Key、Crystal Skull、Navigator' s Code
M：箱子、須用VARN Chest Key、內有Control Cube

此地正是Dragonsand小村居民口中所說的奇怪的金字塔，它其實並不奇怪，只是內部結構頗為複雜，以致地圖上的線條多得會嚇人。進入這個金字塔內部以後，將會被它的氣勢所震懾，千萬別讓這景象所惑，裡頭的怪物可不好惹。

進入後往東拐向斜坡到B，這兒的怪物身上有把Back Door Key。側門C裡的階梯跨距很大，下去時可得輕一些。D的北面牆角有個小開關，它可以打開旁邊一個暗匣，裡頭有只箱子，箱內可找到Flame Door Key。另外，將Crystal Skull帶在身上，可以吸收一些這兒的輻射傷害，而Captain' s Code上頭則有一組密碼…這樣的密碼共需六組。

用Flame Door Key打開E之後，即可感受到輻射傷害的嚴重性，別一頭栽進去，應該設法將裡面的怪物引出來，且戰且走，否則傷亡慘重。當進入F的大廳時，正中央有一方形的石柱，底端有文字可以參考，另外還有六處形狀不一的水池，這在稍後時用得上。別在廳中待太久，往北到盡頭，左右各有通道，往東折向南的這一片區域相當複雜，高高低低、爬來爬去的，只要記得在K的地方有只箱子，要拿到裡面的Water Temple Key 和 First Mate' s Code。

拿到Water Temple Key之後，即可往後方的Water Temple前進，可以用Back Door Key打開J的後門，不過，這個方向比較危險，因為西北方角落躲著不少怪物。若由東北方的入口直接前往L，即不致招惹牠們。使用Water Temple Key進入L，在底層有個箱子，箱內有Bibliotheca Chest Key、Crystal Skull和Navigator' s Code。

取得Bibliotheca Chest Key即可打開位於I

Solution

★魔法門VI★

房內的箱子，箱中除了VARN Chest Key之外，尚有Doctor's Code。同時，在此房中的北面壁畫之中尚可搜出Communication Officer's Code和Engineer's Code。

好了，既然六組密碼都已到手，那就進入開始解謎了。環伺廳中的六處水池，每一處都需要輸入正確的密碼，中途如有錯誤發生，留意到西北方那個特殊的水池沒有？是了，這個水池可以讓密碼輸入的工作重新來過。

◎Doctor's Code—yocem
◎Captain's Code—krik
◎Communication Officer's Code—aruhu
◎Engineer's Code—sitcas
◎First Mate's Code—kcops
◎Navigator's Code—ulus

只要依照指示，逐一輸入正確的密碼，最後一個特殊的水池（請最後輸入密碼）就會打開，由此往下跳，即可到達VARN的密室內，使用VARN Chest Key打開這裡的箱子，箱中即可取得Control Cube。

《Oracle of Enroth》

將Control Cube擺回Free Haven內部的Oracle of Enroth見The Oracle，既然已經為祂取得Control Cube，祂實在沒有理由再推托，於是獲准進入Control Center。The Oracle警告說，由於Control Center的監護人已經長久不在祂的控制之下，此行是福是禍，隊伍得自求多福。（任務50結束）

The Oracle繼而提到，誠如祂所說的，Kreegan對於Enroth現有的尋常武器都具有免疫力，但不是絕對的。要想從Kreegan手中解除對這個世界所構成的危機，必須設法找到牠們所乘坐的飛船降落的地點，並摧毀主要的原子反應爐，如此才能一勞永逸。唯問題是，當反應爐爆破的同時，也會連帶傷及Enroth所在的這個星球。因此，必須要找到強有力的魔法以預防這樣的悲劇。

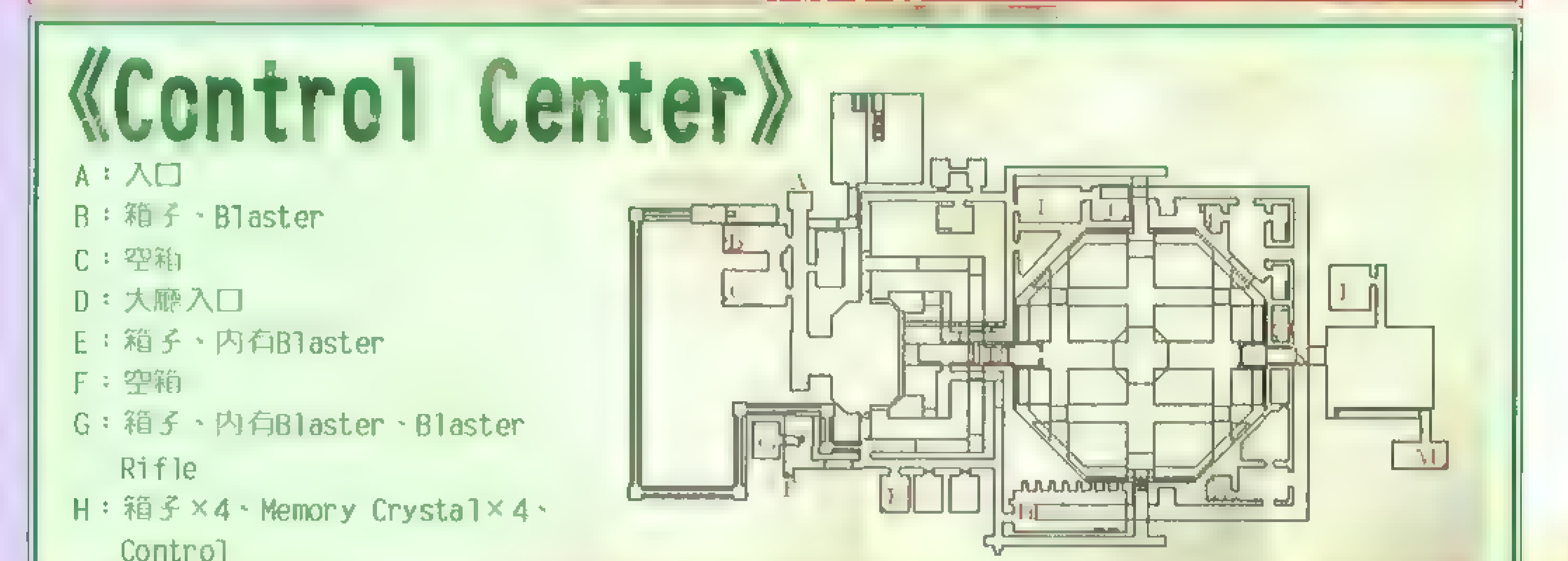
要找到這樣的魔法比登天還難，因為The Oracle所能想到，唯一懂得類似魔法的人竟是Archibald，別說他不可能平白教授這套魔法，如今他自己都已成了一尊雕像了。

儘管祂的Memory Crystal曾遭受Archibald的損傷，但祂依然清晰記得，那來自古老年代的大敵Kreegan，已然在這個世界迅速崛起，牠們的出現，大約是在一千五百年前，初時看似只會侵襲聚居的部落，並掠取部份的資源，當時只認為，此舉無非是為了獲得必需的礦物，而不得不出此下策；但這種想法畢竟錯了，牠們的生命週期迫使牠們必須不斷地攫取世界的資源，一旦該個世界無法再提供牠們這樣的需求，則立即發動飛船往另一個世界，重新再開始這樣的循環週期。

更糟的是，牠們的原子反應爐必須以古老的武器摧毀之，Enroth現存的尋常武器是奈何不了牠們，而這些武器則必須進入Control Center才能取得。

★《任務51》從Castle Ironfist的皇宮圖書館獲得Archibald特殊的魔法

《Control Center》



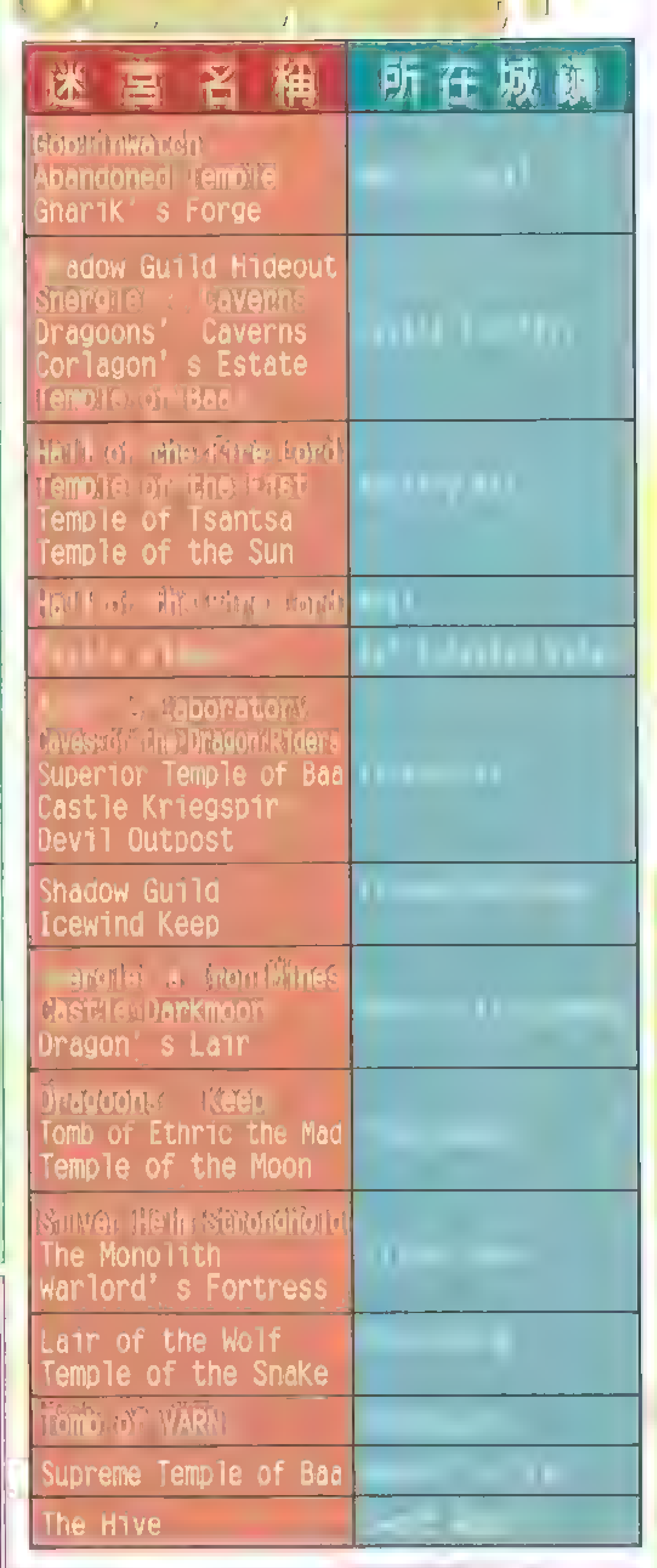
A：入口
B：箱子、Blaster
C：空箱
D：大廳入口
E：箱子、內有Blaster
F：空箱
G：箱子、內有Blaster、Blaster Rifle
H：箱子×4、Memory Crystal×4、Control

Cube、Blaster Rifle
I：開關、開J
J：密室、由I控制、箱內有Blaster Rifle
K：底層入口
L：箱子、各式 Memory Crystal×3
M：箱子、Control Cube×11、Proclamation捲軸
N：空白
O：箱子、Blaster
P：箱子、Blaster Rifle

不愧是個科技先進的地方，裡頭全是高科技的產物，那些常存的機械式警衛確實有些棘手，儘速取得Blaster和Blaster Rifle是最佳的戰略。這些在The Oracle眼中的古老武器，其實先進得很，有這些特殊的槍械在手，連走路都有風哩！

Blaster是較低階的武器，Blaster Rifle才是戰場上的寵兒，此地共可找到四把，待人手一隻之後，此行才算成功。

接著該想想如何向一尊雕像取得魔法的難題了…



迷宮名稱	所在城鎮
Goblinwatch Abandoned Temple Gnarik's Forge	[illegible]
Shadow Guild Hideout Snergle's Caverns Dragoons' Caverns Corlagon's Estate Temple of Baa	[illegible]
Hall of the Fire Lord Temple of the Fist Temple of Tsantsa Temple of the Sun	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Agar's Laboratory Caves of the Dragon Riders Superior Temple of Baa Castle Kriegspir Devil Outpost	[illegible]
Shadow Guild Icewind Keep	[illegible]
Snergle's Iron Mines Castle Darkmoon Dragon's Lair	[illegible]
Dragoons' Keep Tomb of Ethric the Mad Temple of the Moon	[illegible]
Silver Helm Stronghold The Monolith Warlord's Fortress	[illegible]
Lair of the Wolf Temple of the Snake	[illegible]
Tomb of VARN	[illegible]
Supreme Temple of Baa	[illegible]
The Hive	[illegible]

《Release Archibald》

來到王宮向Nicolai王子說明來意，王子聽聞要釋放Archibald，初時顯得極為驚訝，待得知是The Oracle的旨意之後，這才慢慢地定下神來。據王子所言，Archibald是經由一只鐘，才被石化的。他知道這只鐘的所在，但缺少了Third Eye，他是無法打開皇室的地下金庫的。

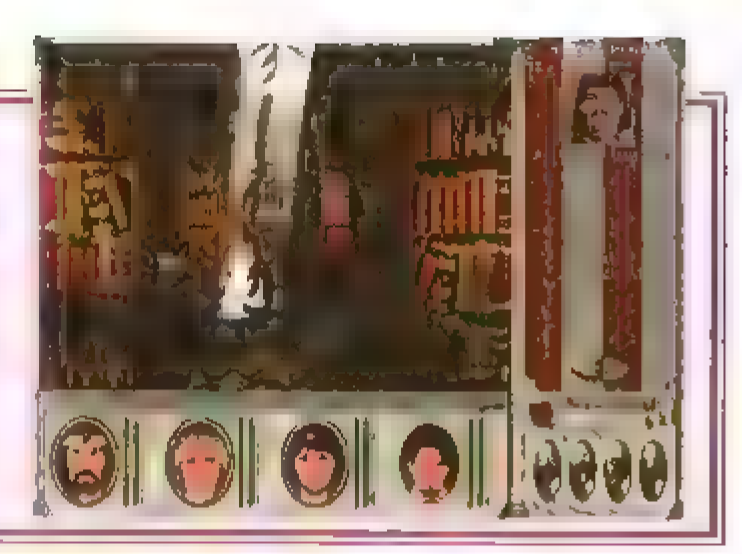
皇室的地下金庫，必須有三顆寶石全都放在門上之後才能打開，王子從他父親的王冠和權杖已取得兩顆寶石，但第三顆寶石不知被國王藏於何處。王子只知道，Third Eye應該是藏在城堡的附近，因為國王為了方便用來打開地下金庫之故。

★任務52 找到Third Eye，並帶回Castle Ironfist給Nicolai王子。

走出王宮之後，沿著城堡四周搜尋一番，果真在後方的一口井裡找出Third Eye，回頭遞給Nicolai王子，他三步併成兩步，立即到地下金庫取來Tanir's Bell。臨走時王子還請隊伍考慮清楚，畢竟縱虎歸山是很危險的事…（任務52結束）

登上王宮上方的皇室圖書館裡，由於Tanir's Bell的緣故，Archibald果然慢慢地褪盡石化…一陣舒展筋骨之後，得知來意時並不特別驚訝。為

了表示感謝之意，Archibald致贈一份Ritual of the Void捲軸，之後即自行緩緩離去…
（任務51結束）



《Sweet Water》

久違的故鄉家園，在歷經一連串的冒險過後，如今重新踏上故土，竟忍不住一陣心酸。昔日風光宜人的家鄉故景，如今已成了廢墟一片，貧瘠的土地，教人很難想像，此地曾是所有Enroth國土上，人人稱羨的魚米之鄉。對照今日怪物橫行的景象，令人不勝唏噓。

在Sweet Water舊址的西方山頂上，聳立著一座外表光鮮的建築物，環繞在它周圍的是令人望而生畏的不明合體。由此推斷，這應該是外來的文明沒錯，想必Kreegan的原子反應爐就在此地…

城鎮・區域	所有出現的怪物
[illegible]	Goblin、Goblin Shaman、Goblin King、Apprentice Mage、Journeyman Mage、Mage
[illegible]	Lizard Man、Lizard Archer、Lizard Wizard、Followr of Baa、Mystic of Baa、Fanatic of Baa、Blood Sucker、Soul Sucker
[illegible]	Cannibal、Head Hunter、Witch Doctor、Lizard Man、Lizard Archer、Lizard Wizard
[illegible]	Cutpurse、Boubty Hunter、Assassin、Follower of Baa、Fanatic of Baa、Mystic of Baa
[illegible]	Apprentice Mage、Journeyman Mage、Mage、Archer、Master Archer、Fire Archer
[illegible]	Archer、Master Archer、Fire Archer、Magyar、Magyar Soldier、Magyar Matron、Harpy、Harpy Hag、Harpy Witch
[illegible]	Stone Gargoyle、Marble Gargoyle、Diamond Gargoyle、Druid、Great Druid、Grand Druid
[illegible]	Agar's Pet、Agar's Monster、Agar's Abomination、Sea Water Serpent、Sea Monster、Sea Terror、Water Beast、Water Spirit、Water Elemental
[illegible]	Harpy、Harpy Hag、Harpy Witch、Skeleton、Skeleton Knight Damned 、Skeleton Lord、Ghost、Evil Spirit、Specter
[illegible]	Minotaur、Minotaur Mage、Minotaur King、Rock Beast、Earth Spirit、Earth Elemental、Flame Drake、Frost Drake、Energy Drake
[illegible]	Wolfman、Werewolf、Greater Werewolf、Dust Devil、Twister、Air Elemental、Thunder Lizard、Lightning Lizard、Fire Lizard
Dragonsand	Fire Lizard、Lightning Lizard、Thunser Lizard、Wyrm、Giant Wyrm、Great Wyrm、Red Dragon、Blue Dragon、Gold Dragon
Sweet Water	Devil Captain、Devil Master、Devil King、Devil Spawn、Devil Worker、Devil Warrior
[illegible]	Hydra、Venomous Hydra、Colossal Hydra、Titan、Noble Titan、Supreme Titan、Red Dragon、Blue Dragon、Gold Dragon
[illegible]	Hydra、Venomous Hydra、Colossal Hydra、Sea Serpent、Sea M-onster、Sea Terror、Titan、Noble Titan、Supreme Titan

《The HIVE》

01：入口
02：廳台
03：地洞
04：密道
05：密室、由27控制
06：箱子、另有開關可打開22地洞
07：地道出口
08：地洞
09：開關、可打開26
10：箱子
11：開關、傳送回入口前
12：木桶、可回復體力
13：地道出口
14：地洞
15：箱子
16：箱子、內有High Sanctum Key
17：地道出口
18：地洞
19：開關、清除室內陷阱
20：箱子
21：地道出口
22：地洞
23：密室入口
24：密道
25：密道出口
26：密室、由09控制
27：開關、可打開05
28：密室、須用High Sanctum Key
29：開關、打開地洞
30：Reactor
31：密室、內有Demon Queen
32：出口

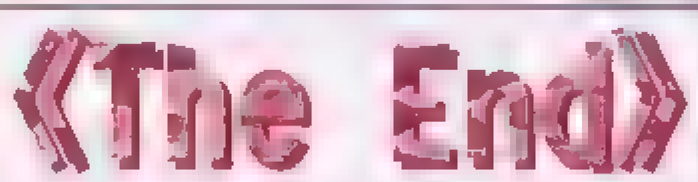
這個外來種族的基地裡頭，千萬休息不得，只要眼睛一閉上，鐵定會遭到圍剿。慢慢移到廳台的邊緣，由上往下攻擊滿室的怪物，同一時間內不要激怒太多的對象，針對單一的怪物逐一清除，會是較穩當的作法。除了眼下這處廳台之外，眾多的地洞也很容易摔得鼻青臉腫，躍下之前，最好先施以「Feather Fall」法術。

一旦跳下廳台之後，在03的地洞裡有條密道04可以再爬上02的右方。08的地洞裡頭，在12的位置有個不起眼的木桶，它可以無限量地補充生命值，應多加利用。而18的地洞裡，則在19有一個小小的開關，這可以關閉室內所有的陷阱，越早關閉它越為有利。

利用06的開關打開22的地洞之後，由此即可直達反應爐的所在。28的密室需使用從16箱中取得的High Sanctum Key才能打開，按下29西面的開關時，得防範地板會立時抽離，掉下後，回頭有條斜坡還可以爬回28。

位於30中央的怪東西，即為Kreegan的反應爐，這時，隊員們最好都已經配戴上Blaster Rifle，只有這種「古老的」玩意兒，才能對它造成傷害。

一旦開火之後，28的門會立刻鎖緊，只能勇往向前，再無退路了。當反應爐爆破的霎那間，北邊31的密室會應聲打開，裡頭藏的正是Demon Queen，而且此地也會出現一大堆的怪物…Demon Queen並無想像中的難纏，倒是這一大群小鬼才讓人苦惱…全都清除乾淨之後，經由32的傳送門即可離開此地。



《The End》

當Reactor爆破的時候，Archibald的魔法捲軸適時發揮了作用，它在The HIVE的爆破範圍內形成了一道防護層，成功的避免了外溢而殃及Enroth的國土安全。至於隊員們，則適時的由傳送門遠離了暴風圈。

國王Roland既已罹難，王子Nicolai Ironfist乃順理成章的承繼王位。浩劫過後，在Castle Ironfist的王宮裡正舉行加冕典禮，四名隊員正接受晉升加爵的儀式。對於四名隊員，Enroth的子民在慶祝劫後餘生的同時，人人無不懷抱一份濃濃的感激之情。

正當Enroth的全體子民俱都沉浸在如獲重生的喜悅之時，在一間灰暗的房間裡面，Archibald正冷眼笑看這一幕幕的歡欣場面…

三國志VI 教戰手冊

最初設定

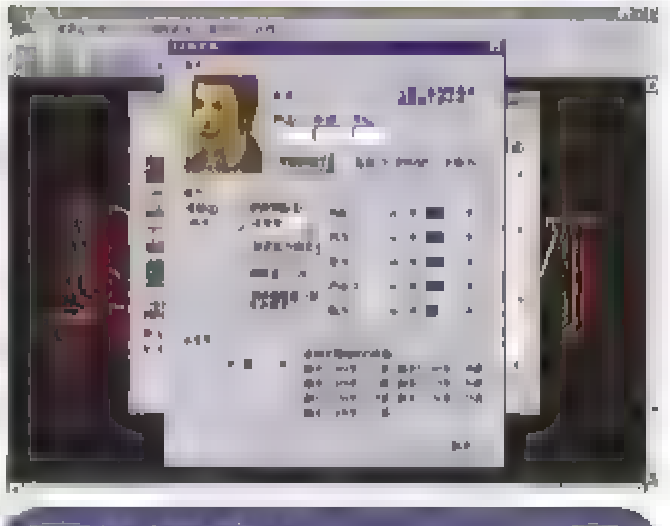
和以往一樣，「三國志VI」在開始遊戲時，也得先選擇劇本；不同的是，本代的劇本不但有以統一中國爲主的長劇本，還有專挑歷史著名故事爲藍本的短劇本，而下列的攻略介紹，不論是長劇本或短劇本都適用。

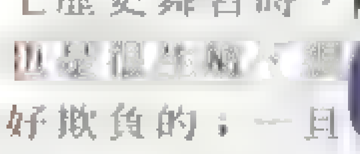
除了選擇劇本外，在主畫面處還有一個「設定武將」的選項，這部份就是可以讓玩家自行加入你想要的武將的資料；你不但可以幫他們取名字、設定理想抱負、決定各項能力，還可以爲他們結些親，把一些歷史名將設爲他們的兄弟、父親…等，可說是十分有趣。

短劇本之一　赤壁之戰

在設定武將部份，有幾點需要了解：

第一、即使你很費心地調配每位新武將的武力、智力、魅力…等數值，但當你真正使用他們進行遊戲時，卻發現上述的那些數值，與你當初設定的差很多（除非你將武將的年齡設爲25～30歲以上）。這是因爲在本遊戲裏有所謂『成長』的概念，也就是霸主如孫權、勇者如馬超，當他們在年紀輕輕，剛登上歷史舞台時，也是很容易被人好欺負的；一旦年歲成長到一定程度時，他們本身的潛力就會愈來愈發揮出來，而成爲很厲害的角色。



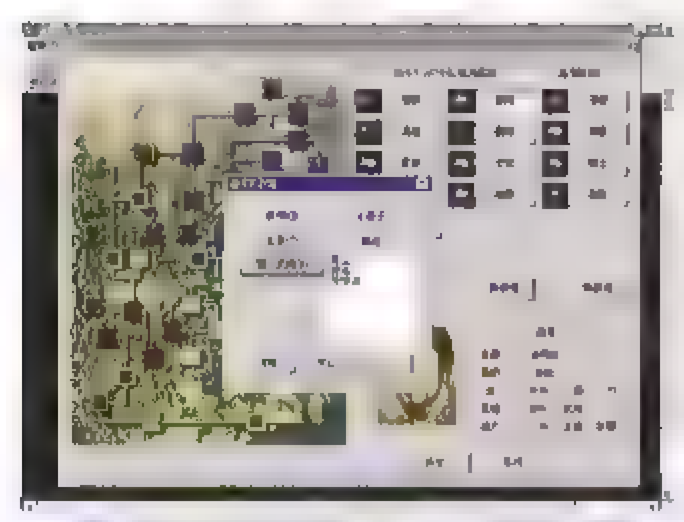

自行創立武將的畫面

一般來說，大約25～35歲即差不多就發展成熟了，但這也要看武將本身所屬的類型，通常智謀型的武將成長得會比較快。

第二、在設立武將時，每種能力的上限除了會因爲類型不同而有某方面的偏重外，其細部的設定與獎勵值其實是以亂數來取，也就是在確定武將名字、類型、理想後，你可以多按幾次「獎勵值」的選項，以爲新武將取得最好的條件。

第三、每個新武將必須要到17～18歲才會登場，所以如果你將其設定得太幼齒，那可能在你都已經統一中國了，他還沒出現。此外，也不再可能像第五代一樣，會有1歲的娃娃當爭霸天下的主君之烏龍狀況

當設定完新武將後，你才可以選擇新群雄進行遊戲。除了群雄本身外，你還能帶其他的新武將上



選擇新群雄進行遊戲

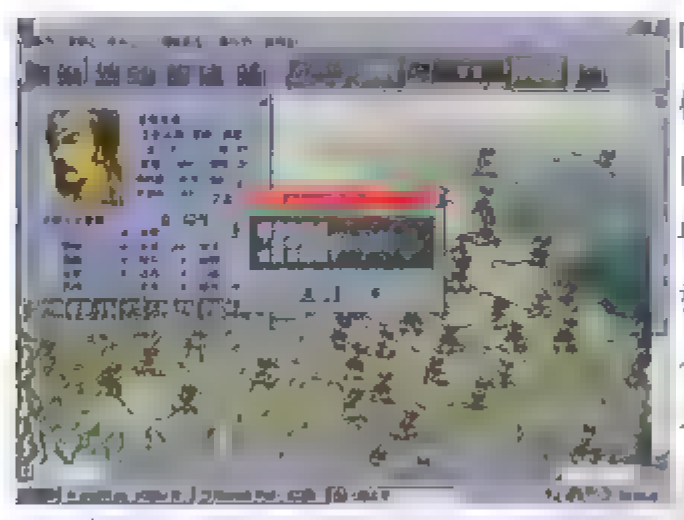
陣，使其成爲你起兵之初的生力軍，最多一次可帶九位。用新群雄當主君雖然很好玩，但也比較辛苦，因爲遊戲之初主君的人德大約只有30，且名聲不大，所以要挖到優秀武將並不容易；故筆者建議，你如果想玩得順利一點，最好是多創造幾位新武將，好讓你打天下之路比較平坦。

人德在「三國志VI」裏主要的功用，就是決定其他人是否服從你；雖然你本身的個性與在野武將或俘虜或許不合，但如果你的人德很高，他們還是有可能投入你的麾下，而一些弱小國家，也會因爲人德的高低，而決定是否要向你投降。

要提高人德的方法有很多，一者是對獻帝盡忠，使自己獲得官位的賞賜，不過如果當獻帝是在別人手上，這種情況就比較難發生，或者很久之後獻帝才會有任務交待下來。所以最好的情形，還是把獻帝搶到手，一有氣力就執行「謁見」指令，這樣一定可以在短時間就能將人德提昇至高點。

錄用到聰明無比的郭嘉

但這種方法也有一些風險，當你每次不同意獻帝的建議時，人德當場就會下降5點，或者萬一你答應獻帝要討伐某位群雄，卻在時間內未完成此詔時，人德就會暴降20點，所以也許你可考慮在每次「謁見」前先存檔，以免獻帝信口開河，交待一些不可能的任務，讓你答應也不是，不答應也不是。



對於獻帝的要求，你要答應嗎？

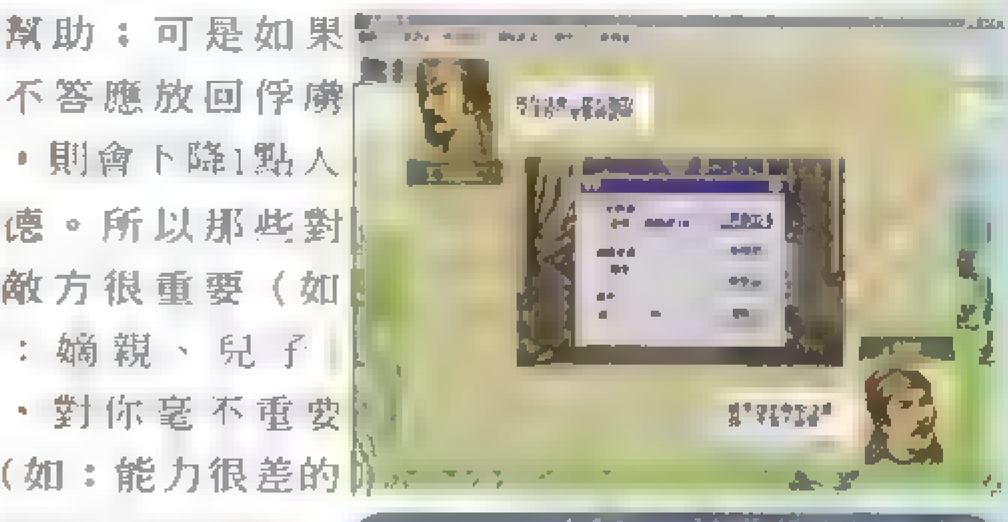
另外一個提高人德的方式，就是派遣一些武將們執行「長期搜尋」指令，在他們旅遊各地、探訪賢者的過程中，有時會遇到村民們要求除去野獸，或討伐黃巾賊，如果他們順利達成任務，不但自身的軍務經驗會上升，就連主公（也就是你）的人德也會上升1點。

雖然是部下去除山賊，但主公的人德也因而提升

還有一個方法也能提高人德，即時當有信差通過你的領土，你的諜報官會向你報備，問你是否要查看那封信，如果你選擇不看，那人德也會上升1點；相反的，萬一你看了，那也沒關係，人德也不會下降，除非你將那封信沒收，才會使人德下降1點。

攔截到其他群雄發出的信

最後一個提高人德的方法是，答應其他群雄的要求，也就是如果有人前來提議要和你結盟，同意的話，就能提高人德。但這僅限於同盟這一項，其他同樣是群雄的要求，則無法讓人德提高，像派兵支援、放回俘虜將領等，都對於人德的提升無正面幫助；可是如果不答應放回俘虜，則會下降1點人德。所以那些對敵方很重要（如：嫡親、兒子）、對你毫不重要（如：能力很差的武將）的俘虜，乾脆就做順水人情，同意敵方放俘的要求吧！



敵方前來要求放俘虜

當敵方前來攻打時，電腦會給你選擇是要野戰、攻城戰、撤退，或焦土政策；筆者認爲玩家最好別選擇焦土政策，因爲這是個損人不利己的行爲，不但土地頓時成廢墟，我方人德也會大幅下降10點。

人才是立國之本，不管是多爛的武將，多一位

不如少一位，所謂猛獅難抵群猴，所以在「三國志VI」裏，人才的挖掘與確保是十分重要的。

在人才挖掘部份，你可以利用「搜尋」指令，去找尋尚未被發現的地方賢者，或直接從別的群雄那挖角一些忠誠度不高的武將。那些尚未出仕的武將，通常是還留在自己的家鄉，如：許昌的郭嘉、典韋，襄陽的諸葛亮，長沙的黃忠…等，如果你可以先比別人早洞悉他們的所在（可參閱三國演義），就有機會先挖掘到一些大賢來為自己賣命；這種武將大搬風的情況大概會持續五年左右，在此以後，大部份的武將應該都已經居有定所，不太會有那些還隱伏在家鄉的賢者供你探尋。

派遣武將深入民間探訪隱士

從別人那挖武將，通常不是很容易，除了掌握時機外，投其所好也是很重要。最好的挖角時機，是當某位武將剛加入某個國家，一般來說，那時武將的忠誠度是最低的，所以如果兩個國家剛交戰完，彼此各有一些武將投降至對方時，就是挖角大隊出動的時機了。

金錢不是萬能，但沒有錢萬萬不能

此外，有些武將你可以什麼都不給就挖過來，有些則需要用利誘，如張松、呂布、魏延…等。

至於人才之確保方面，除了君主本身與將領彼此間個性融洽與否，會直接影響到你能擁有那些將領的時間外，還有一些技巧是決定人才留任與否的關鍵。

首先，你可以用「會見」的方式，讓將領們主動表示想從事的工作，或透過武將資訊的查看，了解他們的理想，進一步達成他們的願望，使其做自己想做的事。如此一來，武將們的忠誠將能持續上揚。

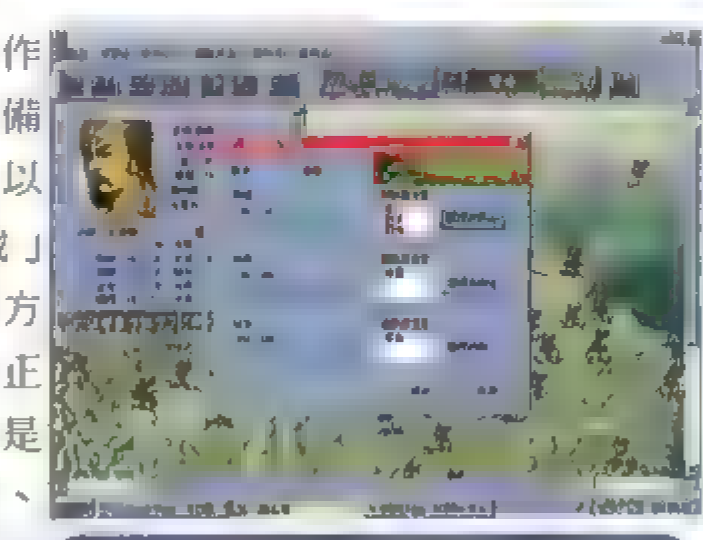
第二個方法，你可以將手邊有的寶物賞賜給旗下武將，或任命他們為某將軍、某諜報官，這樣他們會感覺到自己受到重用，而更盡心輔佐你。

適時的賞賜，將能提高武將忠誠度

最後一個方法，如果他們的忠誠度太低，且短時間又無法提升，乾脆就將他們派出去「長期搜尋」，讓別的群雄想招攬都找不到人。不過，這必須要一直進行，當武將一搜尋回來，就立刻再把他派出去，別讓他有喘息的機會，直到忠誠度到達85以上，才可以真正安心。

在作戰之前，除了將領以外，士兵與糧草的準備都是不可獲缺的要素，而這部份，也就是一般人熟知的內政部份。在「三國志VI」裏，內政指令的執行，被簡化成相當容易，只須選定人選，他們就會自動執行，而我們也可高枕無憂。

本遊戲中，交易能獲得的利潤並不大，故不必費心處理，還是把精神花在實際的內政經營上，會有較高的成效。



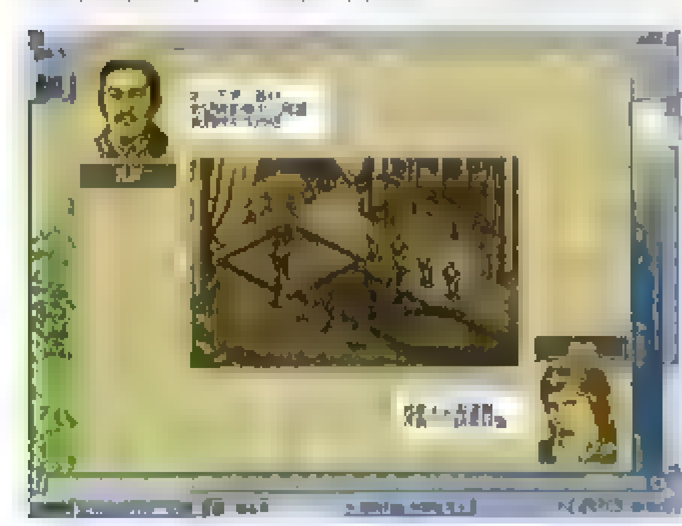
經營內政，將可壯大軍需

外交也是作戰前可以先準備的一環，你可以用「共同作戰」的指令，讓敵方成為作戰的真正主力，自己則是採用一分作戰、二分應付、七分發展實力的方針，讓自己在不失血的情況，就能獲得新的領土，這即是所謂的利用別人資源、優渥自己生活。

此外，同盟也是作戰前必要的緩兵政策，在「三國志VI」裏敵人的AI實在不怎麼高，只要一同盟，他們是不會主動毀約的；而在此情況之下，他們根本無法動我們一根汗毛，即使我們的邊防很陽春，他們也只能眼巴巴地看著我們的領土流口水。但也正因為如此，所以一些勢力較大的敵國，通常不容易結成同盟，除非你在國土範圍尚未和他們接臨前，就預先派外交官過去，成功機率才會比較

大。

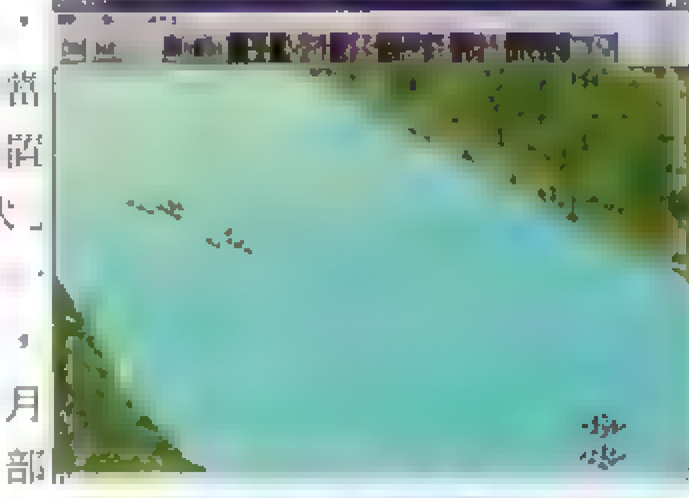
本遊戲中，在與盟國毀約之後，並不會造成我方將領忠誠度下降或其他什麼的後遺症，所以其實有盟就同，也沒什麼不好。



其他群雄答應同盟

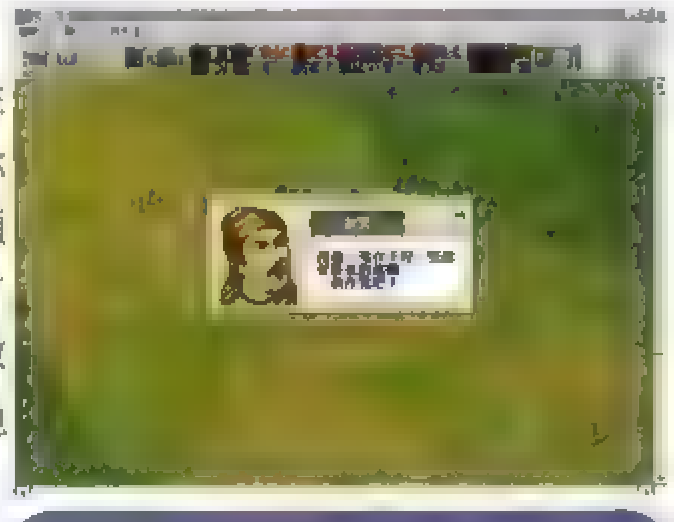
當你已不耐國土狹小、其他群雄無能時，就是開始選定開刀目標的時候了。這時要評估的有：敵方武將的能力、兵力的多寡、兵種的類型（如：騎兵通常比步兵勇猛，所以萬一敵方的士兵數較我方少，但兵種卻較強時，也要特別注意，千萬別小看）、戰場的地形（這部份也須特別小心，因為像南方的吳國領土裏，很多都是水鄉澤國，如果派騎兵和敵方的水兵打野戰，往往會輸得很慘，故有時也可以先佯攻一次，了解地形後，再全軍殺過去）。

還有一點，也是作戰前相當重要的一項處置，就是「埋伏」。一旦確定下一個攻擊目標後，就可以在一個月前先從主營部份，派遣一些知名度不高，因為太厲害的武將，要埋伏入敵營並不容易；關於可否埋伏成功，可多多參考軍師的建言。一般來說，只要智力95以上的軍師，很少會判斷錯誤）的武將，埋伏於目標地；順利的話，他們在隔月就會被敵方錄用，並在戰場上倒戈我方，這不論對於野戰、或是城池戰都是非常有利的，往往在未開戰前就已勝利一半了。



像這種地形，水兵是最有利的

不過，要注意的一點是，你出征的主將必須帶參軍，這樣才能發信給佯裝敵方的武將，讓他們叛變過來。



向埋伏的武將喊話

有時在城池戰時，雖然你已發信給我方武將，但卻遲遲未見他們倒戈，這是因為他們目前正與真正屬於敵方的武將同在一起，沒有機會另立旗幟、倒向我方；此時可以利用「挑撥」指令，或同時攻打多個城門，讓其他敵方武將和我方的暗樁分開，如此一來，他們便能如願重回我方懷抱。

一旦他們又歸我方後，就讓他們從城裏頭打開城門，並將其他在攻打別城門的軍團，全部調往已開的門處，從那裏攻進城，相信很快就能獲得勝利。在筆者用此招約百次後，並無發生我方武將一去埋伏便不復返，或是弄假成真的情形，所以此戰術也是可以多多利用，唯當敵方本身武將充足時，效用並不是那麼大。

我方間諜陣前倒戈

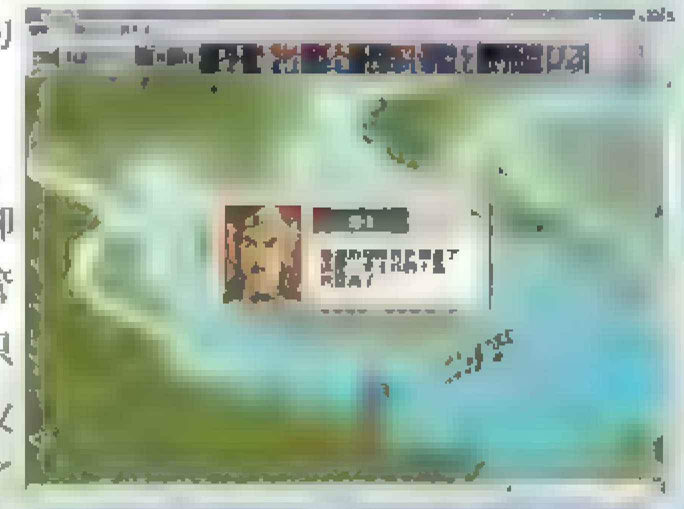
荷槍實彈，戰場見真章

在「三國志VI」裏，戰爭共分為野戰與攻城戰。基本上，如果敵方的士兵數和你的差不多，他們一定會先選擇野戰，這對於我們來說，是相當有利的；因為在野戰中，兩方人馬的先天防禦率是一樣的，所以打起來會比較容易。

野　戰

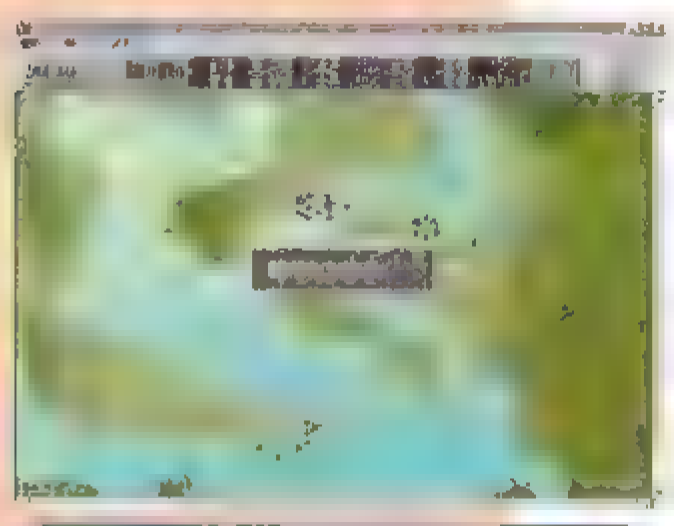
在野戰的過程中，最常碰到的情況，就是敵方還有後援部隊，使得原本可獲得壓倒性優勢的情況加上了不確定因素；這時你可以先評估敵方主將的戰鬥力（本身的武力和兵力）。

如果評估下來，他是屬於很肉腳的那種，就別管其他的援軍，只要將武力集中攻打敵主將就好了；因為等敵主將被捉或被打敗，就代表敵方這場戰役已經輸了，接著再選擇追擊（無論什麼情況，都一定要追擊，因為這可以捉到許多其他武將，而我方本身又不需付什麼代價，所以不追白不追），一些後來的援軍，搞不好就可以手到擒來，而不需專程去打。



敵方援軍加入戰局

又如果評估之後，發現敵方主將並不是那麼容易打敗，乾脆就先對付那些援軍，反正每一個敵方部隊被擒或退出戰場時，敵方的士氣大概就會下降



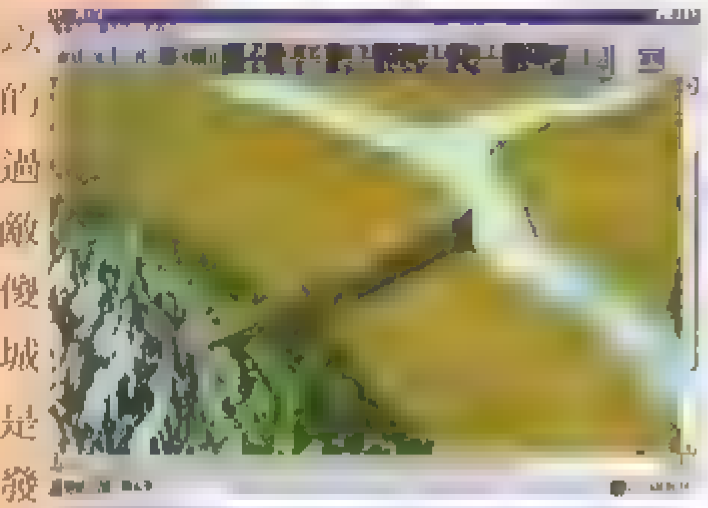
捉到敵方武將了

10左右；等援軍對付得差不多了，敵方也快輸了。此外，有時援軍並非敵國本身的部隊，而是其同盟國派來支援的，這時如果能藉機捉到援軍的將領，就等於無形中又削弱另一個敵國的武力，一石二鳥，不正面衝突也能讓別人彈盡源絕。

在「三國志VI」中，野戰與攻城戰加起來最多只能打30日，一旦超過了就只能先退兵，所以你可能會想，為什麼不乾脆都直接攻打敵方主將就好了，幹嘛還要去對付那些小角色浪費時間？其實問題也不是這樣的：這就是看你的主要目的是什麼了。如果是攻城，那當然以對付敵主將為優先；如果是削弱敵方武力，那就可以從捉敵方武將開始，當其將領被你捉得差不多時，也快完蛋了，這時只要派幾個間諜去埋伏，往往都能輕鬆攻下。

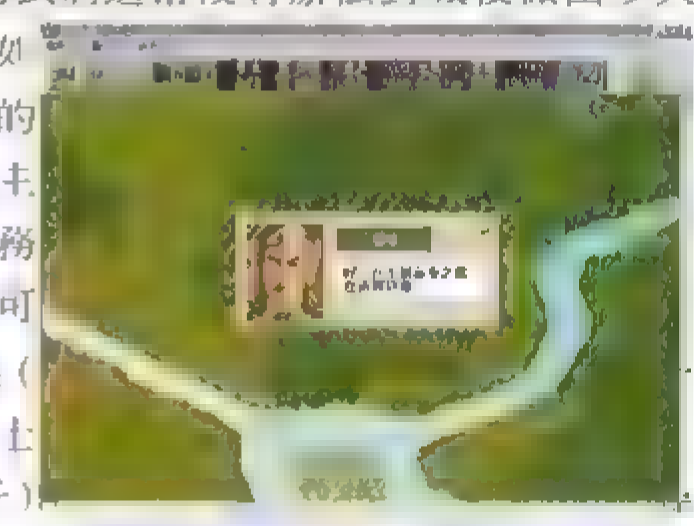
還有一點，有一些計謀，如：火計、讓敵方混亂…等，可以用就盡量用，能加快攻擊速率。到遊戲中期以後，每國的兵力都至少200～300以上，有時還有600～700的，所以要一次攻下，有時並不容易，只能多次騷擾，以慢慢減弱敵方實力做起，故其實先攻打敵主將之外的部將，也是對付強敵、減少我方傷亡損失的好方法。

有時在野戰的戰場上，會有一道類似萬里長城的關隘橫在兩方之間，它的功用對於雙方來說就好比城池一般，這時守方可以在上頭對底下的攻方射箭，所以對於守方來說，它無形中可讓防禦力提高不少。不過，有一些這種關隘旁邊會有河流通過，這時攻方就可以利用這條意外的水路，直接繞過關卡處而進入敵方領域，不需傻傻地攻關卡城門；更有趣的是，敵方往往沒發現你的計謀，而依然固守在關隘處，直到你開始攻他們的主將時，才恍然大悟回防。



這就是有水路的關隘

在野戰部份，還有一點千萬要注意的，就是軍糧絕對不要讓敵人奪去。所以最保險的方法，就是在開戰之初，一定要讓一個武將守在本營顧糧草，待敵方只剩下主將時，才把守營的武將調往前方助攻。因為守營的武將通常沒有辦法對戰役做出多大的貢獻，所以如果讓比較利害的武將（如我方主將）擔任此任務，未免就有點可惜，還是讓二線（武力較低）且士兵數不多（約5千）的將領來負責就夠了。



讓豎著主將旗幟的將領到前線攻打

攻城戰

除了野戰外，就是攻城戰了；除非是敵我雙方兵力相差懸殊（例如2～3萬與7～8千），或者城池規模小、防禦爛（如：平原、小沛…等城），否則最好不要直接攻城，因為光是在攻進城門的4～5天當中，我方原有的兵力可能就耗掉一半了，這樣一來，能獲勝的機率將大減。

當雙方實力差距不大，或想減少我軍損失時，可以用的技巧有：第一、先向敵方智力低的將領挑釁，讓他主動送上門來；待他瞭解現實的殘酷後，再尾隨著其腳步（用「追擊」）進城。這個方式不見得會成功進城，因為有時當敵方尚未回城時，就已被我方消滅了，不過即使如此，敵方的士氣也會因此下降。

第二種方式就是派我們武將同時攻打數個城門，讓敵方左右見拙，無法顧及每一道防線。用此招時，要注意兩個重點，一是，本法最好用在敵方武將數不如城門多時，最差也不要讓1位以上的敵方武將同時對我方某位武將射箭；另一者是，當發現敵方武將已完全中計，而分散他們的防禦工事時，就可以把其他正在攻城的武將，往後移動到敵方射不到之處等待，而只留一位真正在攻城，等該武將攻破城門後，或尚未破門但也只差一點時，再將其他武將調往那處，一股作氣殲滅敵人。

挑釁敵人成功

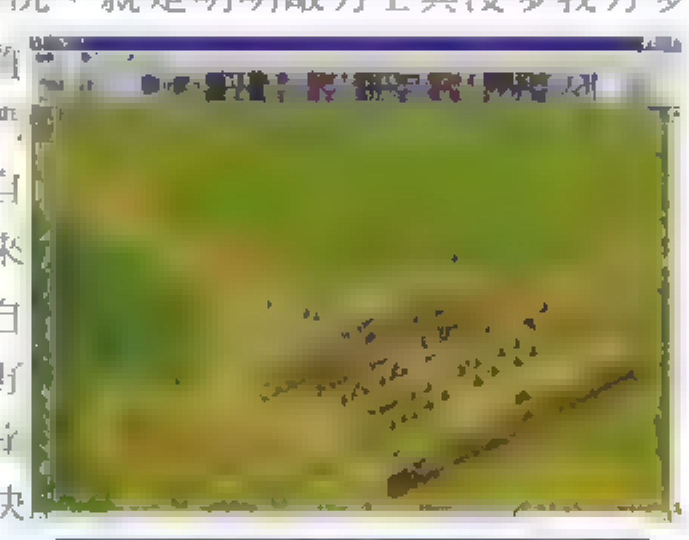
不管是野戰或攻城戰，都有一個勝利條件是相同的，就是敵方的士氣變0。除了說軍糧被奪、武將被捉等這類較大的事故會導致士氣驟降外，每天根據天氣冷熱、或士兵總數多寡，也都會下降1～5等的士氣。所以有時候可以推算一下所剩日期，及士氣下降的情況，看是否可以不用再攻擊也能獲得勝利。

奪取了敵方的軍糧

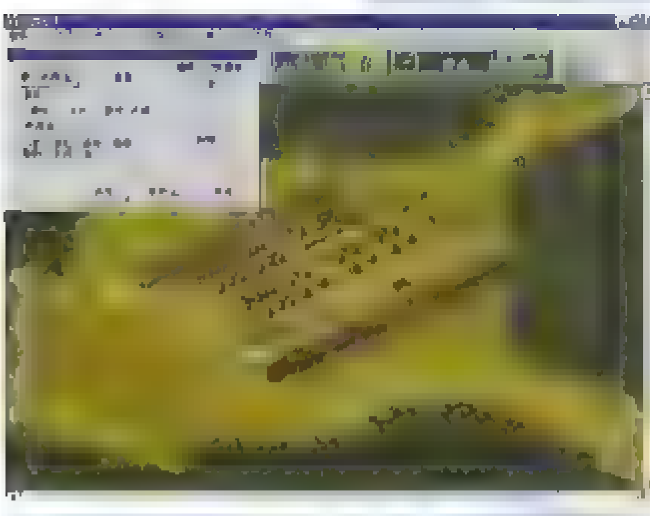
以上的部份，是指我方攻打人的情況，萬一今天情形反過來，那我們又該如何自保呢？最好先選擇野戰模式，因為理由同上述所提，就是兩種戰鬥加起來最多只能30天，所以即時我方根本不是敵人對手，但能在野戰多拖一些時間，將可以讓我們的城池更穩固。

如果想將時間拖得長一點，光派一個主要的將領看守住軍糧，是絕對不夠的，最好當是派個2～3個武將（看你城池所剩的兵力而定，一個武將大概帶個3千士兵、主將帶5千），跟敵人玩打帶跑，讓他們疲於奔命、滿場追著你跑，這樣一來，要保住城池就不是那麼難的事了。

還有一種情況，就是明明敵方士兵沒多我方多少，且武將素質又萬萬不是我們的對手，還不自量力敢派兵前來攻打，那我們自然也是選擇野戰，在草原上痛宰他們，使其快快回家吃自己。


從牆上狠狠的射擊敵將

而萬一敵人已經攻到城池時，我們該怎麼辦呢？第一點，二話不說，先觀看敵人目前的方位，以判斷他們即將攻打的城門（通常他們都是打最近的），並讓我方部隊的「傳令」選擇「城門」（也就是守他們要攻的那個）並把「弓箭種類」選為「火箭」，接著把「方針」選為守衛城池。如此安排下，可以讓敵方在攻破城門前，就損失慘重甚至全軍覆沒；且如果城門快被攻破時，我方將領也會先到城門前準備狙擊敵將。一些在烽火交界處的城池，也許可以考慮在平時就多做些「陷阱」，以應付敵人來攻。


挖設陷阱

邊疆的治理

以往的三國志遊戲，邊疆民族通常只能用來外交，或根本擺著好看，而不能實際做些什麼的；但這次在「三國志VI」裏，邊患可是一個頭大的問題。筆者的建議是，當你已臨靠到一些邊域民族時，最好一不做、二不休，將一些重點武力全調來此處，準備攻擊他們。

因為邊疆蠻族本身的兵種都相當強，所以也許打起來有些吃力，必須要有心裡準備；不過相對地，他們城池的防禦力則通常是十分薄弱，少數如南蠻外，其他都不能於城上放箭，只能在城內乖乖等我方攻入。

一旦攻垮了邊疆民族後，最要緊的就是在此處徵兵，因為在此招來的兵種，武力都比較強，且治安值永遠維持100，不會因為你徵兵而有下降。

每年初，邊疆蠻族會前來進貢

當召來的兵到一定的數目後（如200左右），最好就先將其調往臨接此處的其他領土上，才再繼續徵兵。

因為本遊戲的邊疆民族並不安於室，不會因為攻佔了他們，就永遠臣服於你，往往過了一段時日，就會又起干戈要求獨立，而你一定打不過他們（這是遊戲設定的，無法改變）；原本駐守於當地的武將，會被送回[illegible]，而你辛苦徵來的兵則會不翼而飛，所以如果沒有先將一部份成果，釋放到其他領地上，徵了也是白徵。

此外，不管你是否將他們領地上的居民全部徵來當兵，只剩最基本的500人，

又反叛，太猖狂了吧

他們一獨立之後，士兵數至少是300，所以對於邊患處的防禦，千萬別掉以輕心；比較好的方式，就是讓一位將軍，配上幾名肉腳，再帶著300左右的士兵（這部份的士兵來源，可以從邊疆領土上得到，也就是回應之前所提的，當士兵數到達某一程度，就可以先調過來幫助守衛），維繫邊安。

如何處置敵國之將

召降捉來的敵將吧

對於那些戰場上抓到的敵將，第一步當然是「錄用」他們，如果他們不願投降，也別輕易放走，因為如此等於縱虎歸山，所以最好的方式就是「俘虜」他們，將其關入大牢。

待俘虜關一年後，電腦會催促你做決定，這時如果他們還是堅持不降就評估他們的能力：如果是個優秀人才，而你又確定他們本身所屬的國家，並不是你的對手，就乾脆先放走他們，待下次作戰時再捉回來；萬一他們的國家實力直逼你，或者甚至超越你，那最好就是立即將俘虜處斬免除後患。

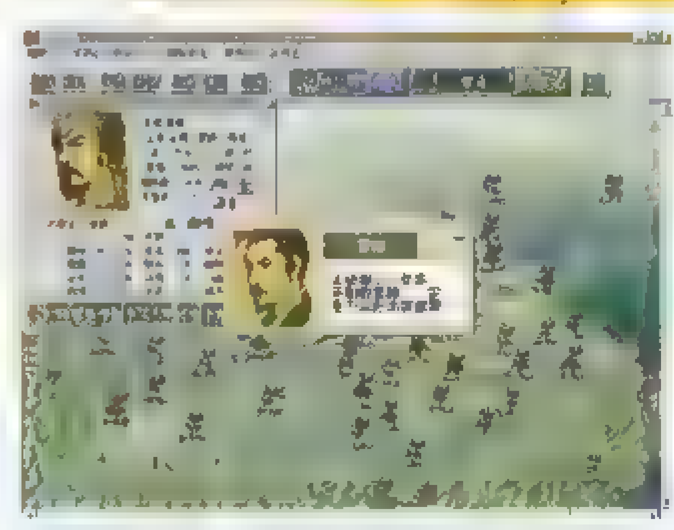
雖然七擒七縱的方法，並不是對每一位武將都有用，但因為其中還是有一些人會因此受你感召而投降，故在不威脅自己生存下，筆者覺得可以照上述的方法處置。

堅持不降的審配

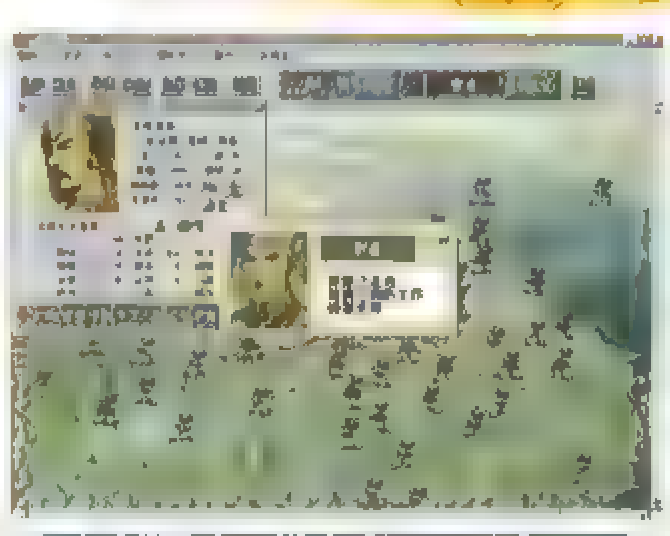
其它

在上述針對各個項目的經驗分享外，本遊戲還有一些是屬於大原則部份，也是不能不注意的：

軍師


軍師的任命很重要

像軍師的任命，即使我方沒什麼特別聰明的人，但只要是在智力80以上，還是可以考慮選為做軍師。在一般的情況下，軍師可以給的指導真的很多，如：錄用人是否會成功、某人執行外交指令是否勝任…等，所以除非真的都沒人可選，不然要儘早為軍師安排人選才是。


因為有軍師，才能事先知道事情的成功率

如果又有比較聰明的武將加入，則別猶豫，立刻將原本的軍師換下來吧！因為智力愈高的人當軍師，判斷愈不容易錯。

諜報官

諜報官是個很棘手的工作

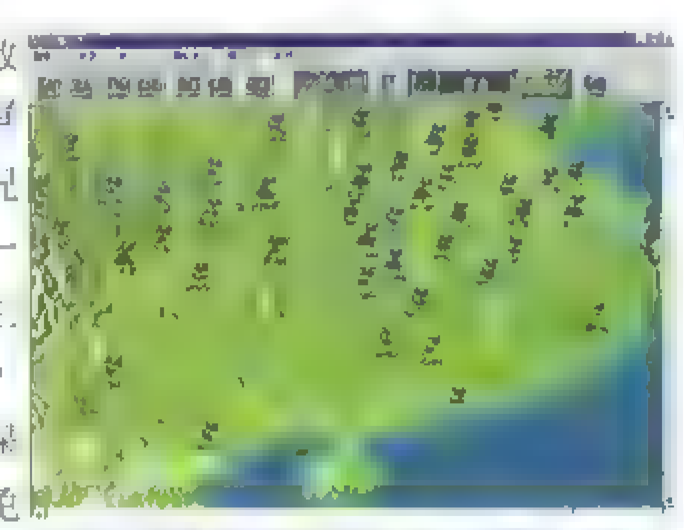
至於諜報官的任命，這也是本遊戲很重要的部份，他們的重要性，在於可事先瞭解敵方目前的動態，如是否有派兵來攻打我方、是否有信件通過我方領土，及敵方援軍的數目…等，當然這個位置也是派智力高的人擔任，效果會比較好。此職務最多同時可派遣三位，而情報收集力，最多則是20，故如果你尚未達到上述程度，就代表你還可以選更多、更優秀的人。

誘敵

另外在此順便一提誘敵的方式。也許你已習慣南征北討的生活，也覺得主動出擊才夠漂亮；但事實上，有時讓敵人來攻，會比你去攻打容易得多，所以當我方領土有個完整的連結時，你可以故意設計讓中間的某一個領地，只剩很少的兵（約100多），讓敵人受不了誘惑，而派遣大兵前來攻打；這時你就可以從臨接的地方派遣大兵過去支援，通常可以輕易獲勝，而敵方的武力也因此削弱不少，這就是請君入甕的謀略。

截斷糧草

當敵方領土擴張得很大、很長，而你又想快速消滅他們，有一個辦法，就是先攻打主營附近的城池，讓主營於其他領地分開，這樣一來，那些主營以外的領地都會因為無法獲得運輸，而軍糧成為0；，這時你要攻打下它們就變得十分容易，幾乎可以說是守株待兔，因為沒有軍糧的一方，每日士氣將會下降8～10，所以你只需在原地等個10～25日，不怕城攻不下來。



但，因為敵方也知道沒有軍糧會有這種情況，所以他們會一改往常，而採主動攻擊的方式，這時你千萬要保護好主將，以免人意而大約州。

會　見

「會見」指令除了可以讓你更了解旗下武將的想法外，還能使你有機會召開一些重要的商議大會，透過此大會的召開，你可以聽聽武將們關於一些重大事情的看法，如是否蓋帝都、是否重建洛陽…等，所以沒事時也要常和武將們見見面。

重大議題可以提出與武將們討論

單　挑

單挑也是本代中戰鬥時的一個特色，通常愈勇猛的武將，在單挑時愈容易贏，但這也不是一定的；因為有時太輕敵反而成為致命的疏忽，一般來說，那些武力較高且衝動的武將（如張飛、呂布、魏延…等），會比較容易答應和你單挑。

互相攻打

有的時候，一些介於兩、三國交界的城池，會遭受到二個國家同時攻打，這時我方的軍師，就會先通知你這個狀況，以讓你選擇是繼續進攻，還是放棄遠征。依筆者的看法，除非是攻擊的國家與你是同盟，否則別放棄原來的計劃，繼續攻打以收漁翁之利；而當對方是你同盟時，為何要放棄進兵呢？因為本遊戲的規則是，同盟間不可開戰，所以即使你不退，電腦也會不許你打。

結局動畫

說了以上這麼多，希望能對諸位玩家們能有所助益，希望你們玩得愉快，早日統一中國。

攻略秘笈 Solution

★毀滅天鏡★

圖文攻略

古大陸物語 FARLAND STORY 毀滅天鏡

第1關 大逃亡

◆過關條件：和帕維爾從北門逃出去

初期配置一覽表

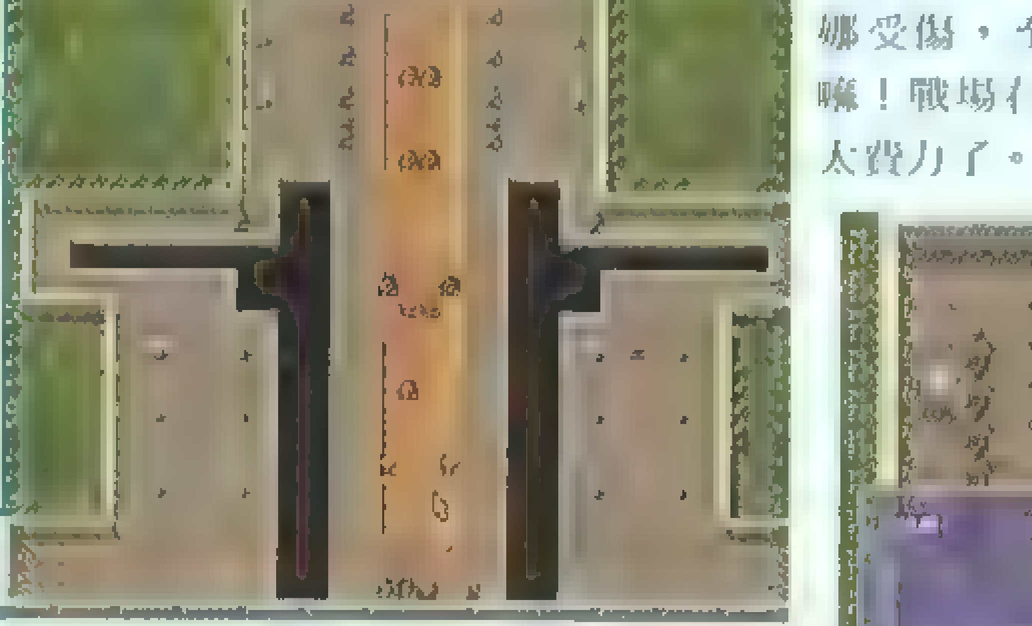
★我方人物

Lv	Hp	
1	16	凱希娜
1	24	歐爾
1	8	帕維爾

★敵方人物

Lv	Hp	
1	12	銀狐X4
1	14	騎士X7

★寶箱一覽：藥丸X2



（還有一個拿不到）

◆攻略提示

這關的要點並不在於保護帕維爾，因為敵軍不太會去攻擊他，只要過關時有他在門口就行了；重點在於如何盡量不要使凱希娜受傷，至於歐爾呢？反正公主會醫嘛！戰場右邊的寶箱是拿不到的，不用太費力了。

第2關 可憐的守財奴

◆過關條件：往王宮前進

初期配置一覽表

★我方人物

Lv	Hp	
2	20	維妮雅

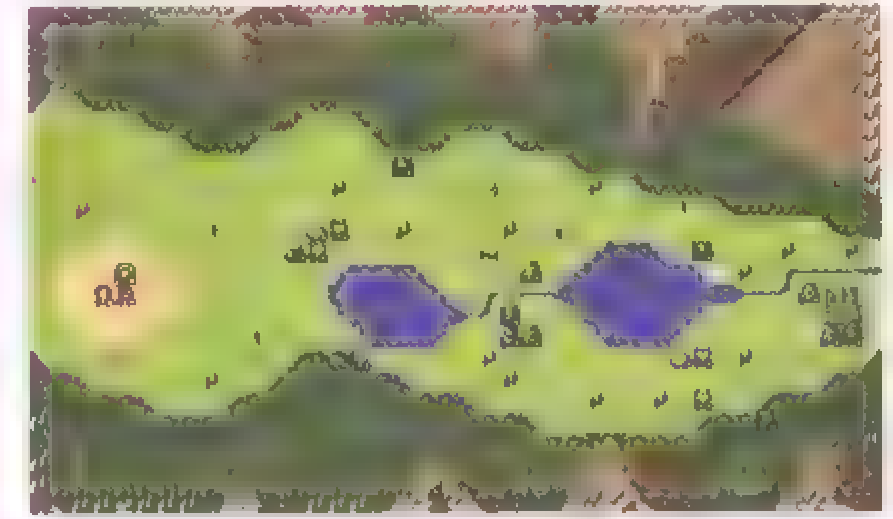
★敵方人物

Lv	Hp	
2	14	銀狐X5
1	14	史萊姆X4
2	17	騎士X5
3	18	小鬼X5

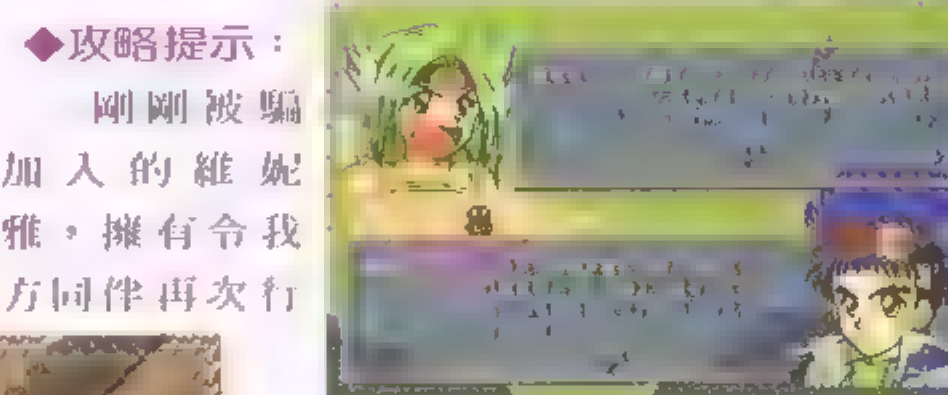
★寶箱一覽：龍舌酒X2

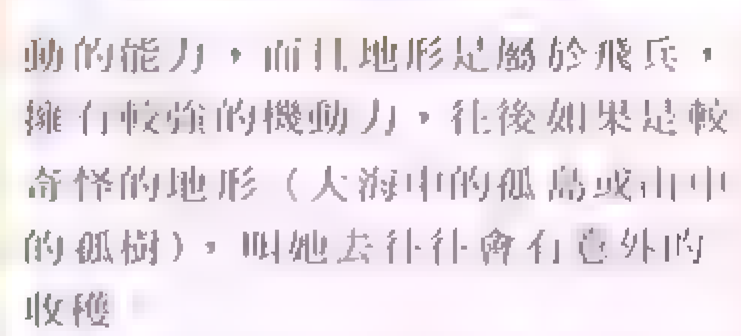
★商店：藥草　200

龍舌酒　800



◆攻略提示：





剛剛被騙加入的維妮雅，擁有令我方同伴再次行動的能力，而且地形是屬於飛兵，擁有較強的機動力，往後如果是較奇怪的地形（大海中的孤島或山中的孤樹），叫她去往往會有意外的收穫。

由於本關登場的小鬼會間接攻擊，所以在接近王宮時，千萬不可直接衝入其攻擊範圍內，應該一一引出消滅，過關會較爲容易。

第3關 [illegible]

◆[illegible]：抵達亨利的家

[illegible]

★[illegible]

Lv	Hp	
4	36	伯凱斯

★[illegible]

Lv	Hp	
02	16	史萊姆X10
4	24	騎士X7
3	16	銀狐X8
4	22	小鬼X4

★寶箱一覽：龍舌酒X3

★[illegible]　藥草　200

龍舌酒　800

◆[illegible]

新加入的伯凱斯是屬於近身攻擊型。另外，這關的史萊姆和寶箱都有關係，尤其是右上角的八隻史萊姆，不小心會被咬死的（中間的空地有寶箱）。除此之外，就只有過橋時，小心不要衝進敵軍的攻擊範圍內，就不會有什麼大問題了。

第4關 [illegible]

◆過關條件：打倒魔導士

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv	Hp	
6	24	幽魂X11
7	32	亨利

★寶箱一覽：知識叢書X1

幸運之鞋X1

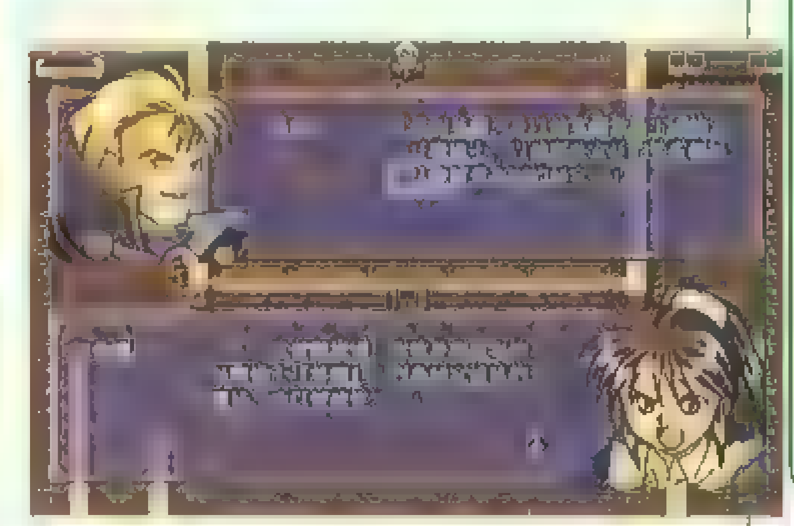
守護石X1

能源果實X1

除妖符X1

◆攻略提示：

由於第一回合亨利就會立刻移動到門口，所以不用去堵他。只不過伯凱斯他們沒人會回復HP，所以請小心爲上（其實附著牆還是可以醫得到）。中間五個寶箱是好東西，請記得拿。這關只要消滅亨利就可以過關了，所以要不要消滅其他的敵人增加經驗，完全看玩家決定。



攻略秘笈 Solution

★毀滅天鏡★

◆過關條件　抵達火神殿

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv	Hp	
6	30	史萊姆X5
7	32	騎士X4（固定）
7	32	騎士X6
6	30	銀狐X3
7	32	小鬼X4
7	32	小鬼X5（固定）

★寶箱一覽：龍舌酒X1

★商店

寬劍	800
護甲	800
藥草	200
龍舌酒	800

第5關　尋找神殿

◆攻略提示

這關最麻煩的地方在於戰場中間的橋，由於敵軍數目稍多，最好隨時保持HP滿檔的狀態，盡量不要一個人落單而被夾擊。過了橋之後就沒有什麼可怕了，神殿旁的小鬼是不會出擊的，所以先將騎士引出消滅後，再過去逐一剷除即可。

海中的小島有寶箱，但是由於只有維妮雅可以去拿，要不要浪費這些時間，玩家可自行抉擇。

第6關　火神殿

◆過關條件　打倒沙拉曼達

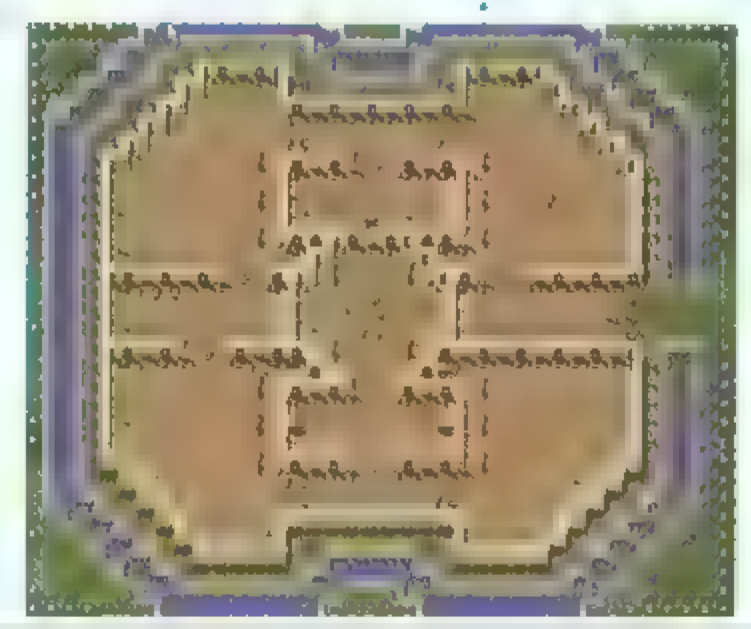
初期配置一覽表

★敵方人物

Lv	HP	
10	38	精靈X26
11	38	沙拉曼達

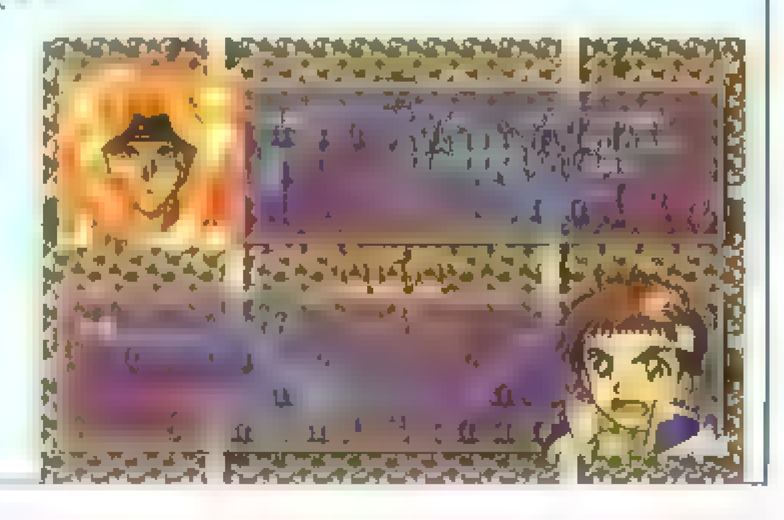
★寶箱一覽：藥丸X2

龍舌酒X2



◆攻略提示：

這關的地形較為狹小，不太容易被夾擊，但是也不好進攻，只能以慢慢推進的方法前進；但是由於沙拉曼達會出來攻擊，所以如果要將寶箱拿完的話，記得先不要進入招惹它（最好是派人將牠引誘出來，在前面的房間圍攻）。



第7關　邪氣森林

◆過關條件：抵達村落

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv	Hp	
12	38	食屍鬼X14
12	38	小鬼X8
13	38	小鬼X3（固定）

★寶箱一覽：無

◆攻略提示

這關並不難過，但是敵人偏多，最好不要落單，畢竟我方隊員的等級都還很低。由於地形複雜，要繞的距離較遠，大致上來說本關還蠻好練功的；最終的目標在於戰場上方的村莊，只要有人踩到就過關了，但是村莊旁的那一群請小心應付。

第8關 邪惡之子

◆過關條件　打倒吸血鬼

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv	Hp	
15	40	食屍鬼X10
15	40	食屍鬼X2（固定）
15	39	幽魂X9
17	48	紐克斯

★寶箱一覽：無

◆攻略提示

這關的敵軍大部份是屬於防禦型，也就是不太會過來追殺，所以玩家可以選擇過去一一消滅，或者是從中間切過去（但是筆者建議：請將其完全消滅。因為頭目不太好打）

對於攻擊紐克斯的方法，最好是先將旁邊的幽魂引出來打，因為它們和頭目同屬間接攻擊型的，若是隊員被圍上的話，就相當危險了。

第9關 睡美人

◆過關條件　打倒豬頭將軍

初期配置一覽表

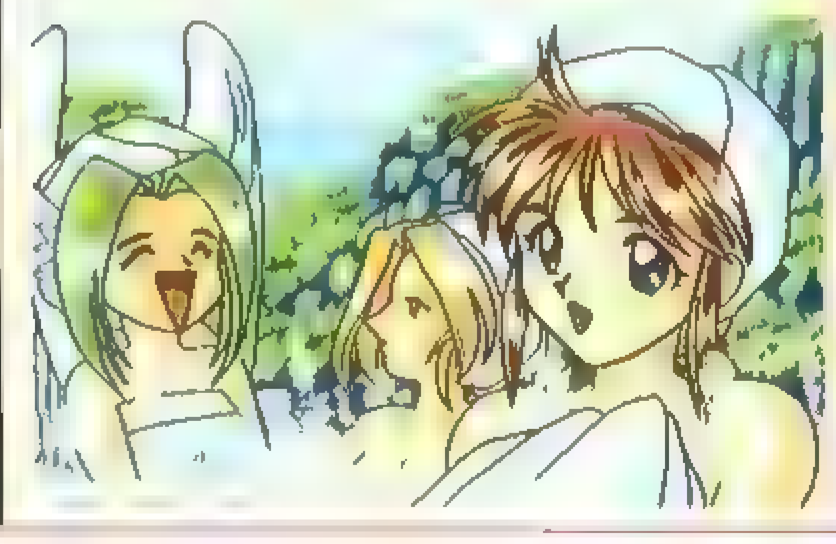
★敵方人物

Lv	Hp	
17	39	石雕怪X18
20	64	豬頭將軍

★寶箱一覽：無

◆攻略提示

這一關的石雕怪是完全防禦型，玩家的隊員只要不侵入其防禦範圍，就只是一些普通石雕而已。基本上來說，玩家可以選擇不觸動的路線走過去，也可以選擇將其完全消滅（筆者是建議後者）。本關的頭目－豬頭將軍，並沒有值得小心之處，只要先回復HP後再開扁，即可將其輕鬆打敗。



第10關 突破中央

◆過關條件：打倒曼迪

初期配置一覽表

★我方人物

Lv	Hp	
18	52	拉法爾

★敵方人物

Lv	Hp	
19	32	騎士X6
19	46	小鬼X5
19	46	小鬼X4（固定）
23	64	曼迪

★寶箱一覽：無

◆攻略提示：

上一關所救出的拉法爾，在本關加入戰鬥，其屬性也是近身攻擊型。雖然關名是叫突破中央，但是可不能由中央突入，最好利用道路兩邊的樹林來加防禦力，將其部隊一一引來消滅，這樣比較不會浪費龍舌酒。

至於曼迪將軍呢？放心吧！我們攻進其防禦範圍時，他就會離開，屆時只要將剩下的部隊消滅即可過關。

攻略與秘技 Solution

★毀滅天鏡★

第11關 憤怒的少女

◆[illegible] 打倒豬頭將軍（所有的）

[illegible]

★[illegible]

Lv　Hp

19　42　豬頭將軍X11

★[illegible]　藥丸X2

◆[illegible]

這一關稍微有點麻煩，麻煩並不在於敵人的難打，而在於～敵人不跟你打。這關敵軍的屬性全部都是竄逃，所以請善用地形（提示：這裡只有幾個房間），選擇人物搭配攻擊，應該會很好過。

第12關 黑暗的力量

◆過關條件：抵達神殿

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv　Hp

23　40　小鬼X2（遠距離追蹤）

23　40　小鬼X4（固定）

22　42　豬頭將軍X6

21　42　騎士X3

22　48　吸血鬼

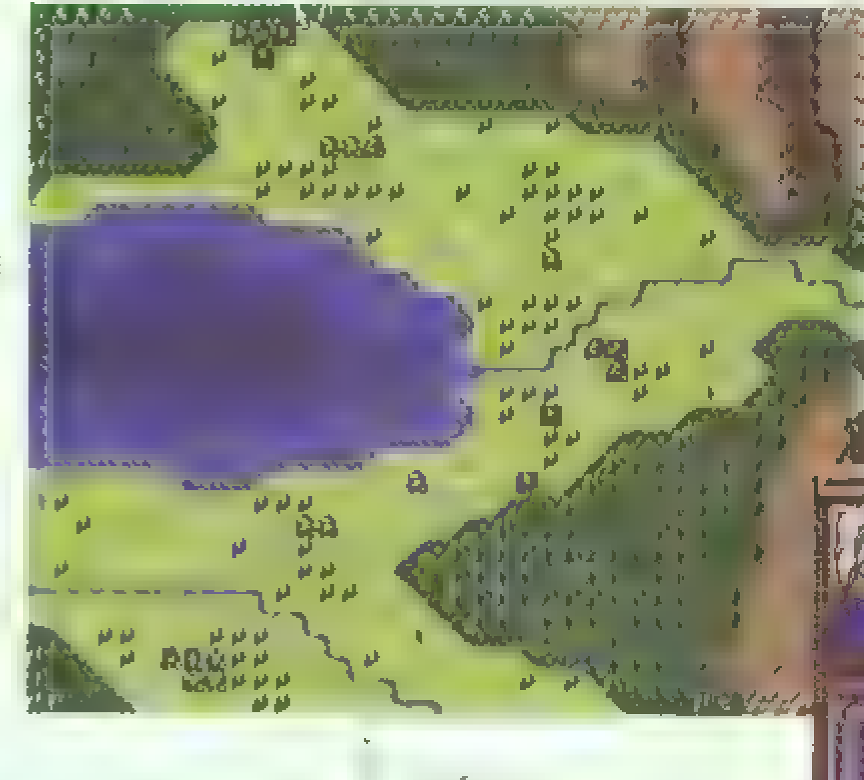
★寶箱一覽：藥丸X2

★商店：鉛刀　800

普通矛　800

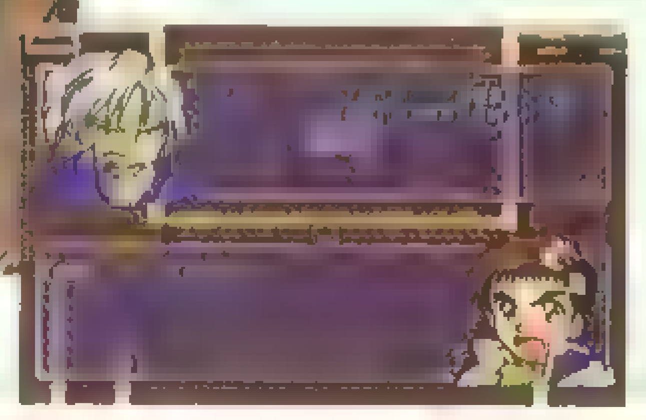
藥草　200

龍舌酒　800



◆攻略提示

通過第一道橋之後可以先到商店處會合，將此處的敵軍消滅，等到拿寶箱的回來後再前進，到達神殿之前，記得左邊還有一個寶箱要拿，這關和前面一樣，只要有隊員踩上神殿就過關。



第13關 地神殿

◆[illegible] 打倒諾慕

[illegible]

★[illegible]

Lv　Hp

23　44　精靈X24

23　44　諾慕

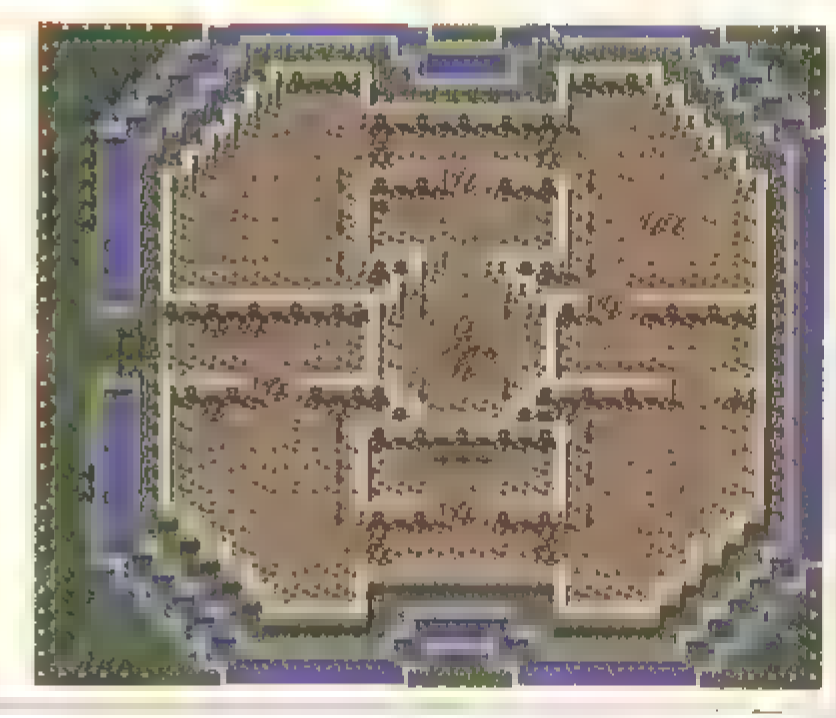
★[illegible]　守護石X1

能源果實X1

知識證書X1

除妖符X1

幸運之鞋X1



◆[illegible]

這一關所要收服的是地之精靈－諾慕，和火精靈不同的是其防禦力較高，對於這種敵人最好是穩紮穩打，一步一步推進；由於諾慕和沙拉曼達一樣會衝出來打人，所以請記得先拿寶箱。

第14關 小馬

◆過關條件：打倒小屋的魔物

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv	Hp	
22	42	豬頭將軍X4
23	38	騎士X7
22	40	小鬼X3（遠距離追蹤）
23	40	豬頭將軍

★寶箱一覽

藥丸

◆攻略提示

這關的敵軍等級反而比上一關低，但是由於有三隻遠距離追蹤型的小鬼，為了避免和其他敵人湊在一起攻擊，部隊可等到將其解決後再開始移動。至於戰場右方的寶箱，由於其內容不甚重要，可拿可不拿。

第15關 去溫泉治療

◆過關條件：抵達溫泉

初期配置一覽表

★我方人物

Lv	Hp	
19	52	亞倫（小馬）

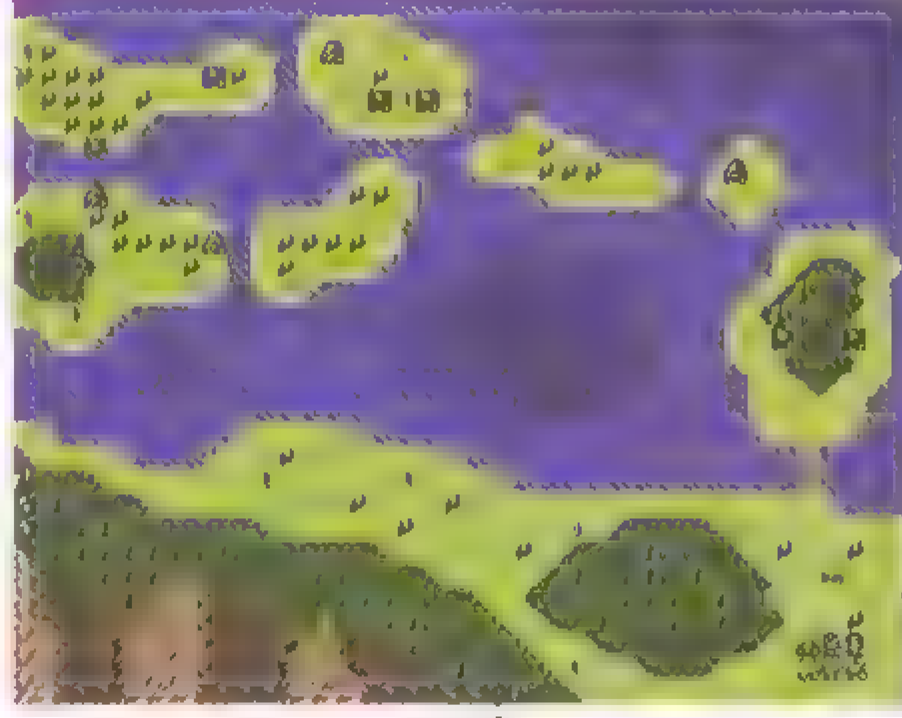
★敵方人物

Lv	Hp	
24	40	小鬼X8（遠距離追蹤）
24	32	騎士X4
28	52	飛龍

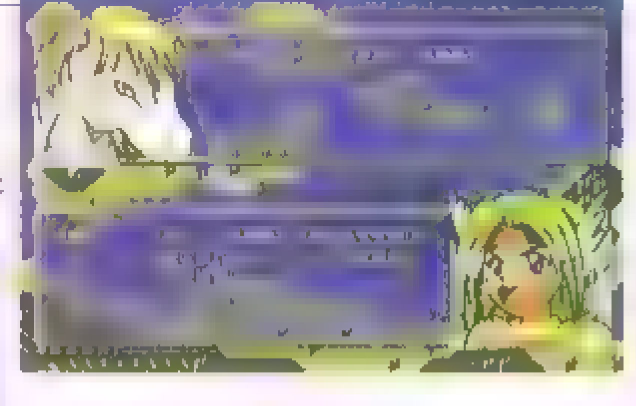
★寶箱一覽 藥丸

★商店

斬馬刀	1200
護甲	800
短劍	800
龍舌酒	800



◆攻略提示



這關的地形大部份是[illegible]，所以移動較為困難，比較方便的是小馬和維妮雅，但是由於這兩個隊員較弱，最好還是不要離群亂跑（因為這關的敵人大多是遠距離追蹤型的，亂跑為[illegible]被逮到就完了）。

隱藏寶箱就在右上角的小島，由於過關的要求是打敗佔據溫泉的飛龍，要不要派人繞過去拿都可以。

第16關 [illegible]

◆[illegible]：打到守護山的魔物

初期配置一覽表

★[illegible]

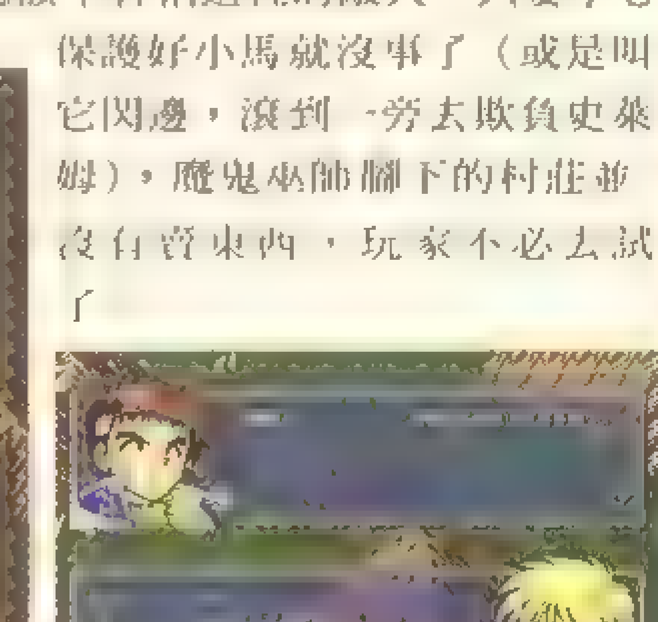
Lv	Hp	
23	32	史萊姆X2
24	40	豬頭將軍X6
24	40	小鬼X4
25	42	吸血鬼X4
26	52	魔鬼巫師

★[illegible]

鋼製馬蹄鐵

◆[illegible]

這關的敵軍不算多，但是較為麻煩的是它們的距離都很近，硬戰是不太能避免的，但是以玩家現在的等級應該不會怕這裡的敵人，只要小心保護好小馬就沒事了（或是叫它閃邊，滾到一旁去欺負史萊姆），魔鬼巫師腳下的村莊並沒有什麼東西，玩家不必去試了。



第17關 歐路洛斯

◆過關條件：打倒基爾

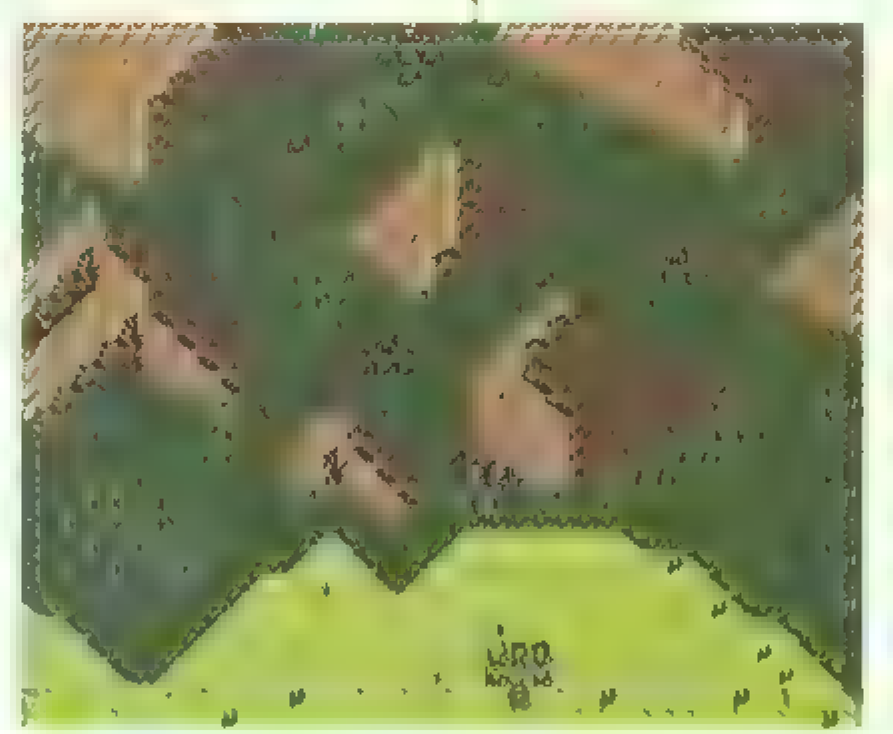
初期配置一覽表

★我方人物

Lv	Hp	
20	52	諾絲

★敵方人物

Lv	Hp	
24	32	史萊姆X5
25	40	豬頭將軍X2
25	32	騎士X4
26	52	魔鬼巫師X8
25	40	骷髏怪X7
28	64	基爾



★寶箱一覽：無

◆攻略提示

新加入的諾絲也是回復用的同伴，但是拿到後期的武器的話，也擁有間接攻擊能力，最好多加培養。這關的目標是保管歐路洛斯的基爾，但是如果要讓後期輕鬆一點的話，筆者是建議將較弱的隊員，結成一隊出去練功。小馬回復成人形後的職業是術士，可以間接攻擊，但是移動力超短，等到敵人死光後再去殺掉基爾。

第18關 氣神殿

◆過關條件：打倒西露芙

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv	Hp	
25	52	精靈X21
26	58	西露芙

★寶箱一覽：水晶之杖

◆攻略提示

一開始請記得一件事，剛剛回復成人形的雷倫是沒有兵器的，不要走到敵人身旁去被打，門口旁邊就有一個寶箱，裡面就是他的武器。這關的對手也是精靈，叫雷倫去打會比較有利，但是由於其移動力低，可能要多花一些回合數才行（如果不願意多花這些時間，可以依照以前的方法，不過雷倫的等級就升不快了）。

第19關 妖魔將軍

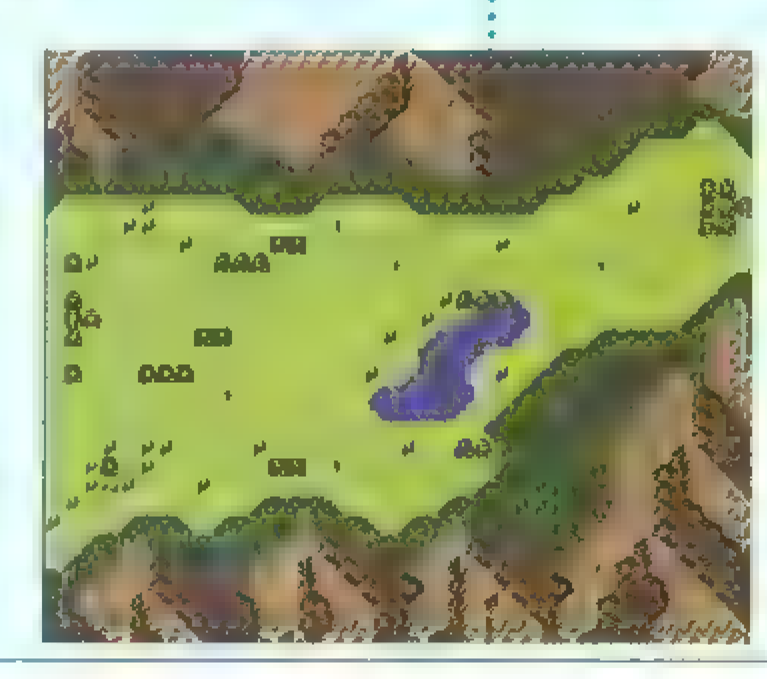
◆過關條件：打倒蒂艾慕

初期配置一覽表

★敵方人物

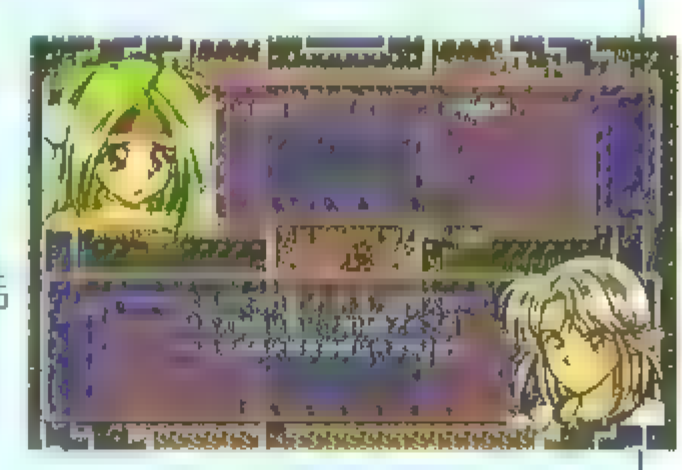
Lv	Hp	
26	40	豬頭將軍X4
26	32	騎士X5
26	40	小鬼X6
26	42	吸血鬼X6
26	52	魔鬼巫師X3
54	78	蒂艾慕

★寶箱一覽：龍舌酒



★商店

守護石	16000
除妖符	16000
藥丸	1000
龍舌酒	800



◆攻略提示：

這一關最嚇人的大概就是把關者的等級吧！高達54級的她不是我們能打贏的，所以只要當我們打敗其身旁的三隻魔鬼巫師的其中一隻時（隨便一隻），蒂艾慕將軍就會撤退，任務算完成了。

第20關 水神殿

◆過關條件：打倒玟狄諾

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv	Hp	
27	52	精靈X23
27	58	玟狄諾

★寶箱一覽　蘑菇X1　龍舌酒X1

◆攻略提示：

最後一關和精靈糾纏了，但是這裡的精靈等級也是目前為止最高的，而水之精靈玟狄諾更是難纏，

較為妥當的作法是引出來，然後以所有的攻擊回合將其消滅（戰士近身攻擊，蕾倫和諾斯遠程攻擊），只要玟狄諾一被收服，其他的精靈就會自動消失。

第21關 王國的遺物

◆過關條件：到達樓梯

初期配置一覽表

★我方人物

Lv	Hp	
30	88	露西塔

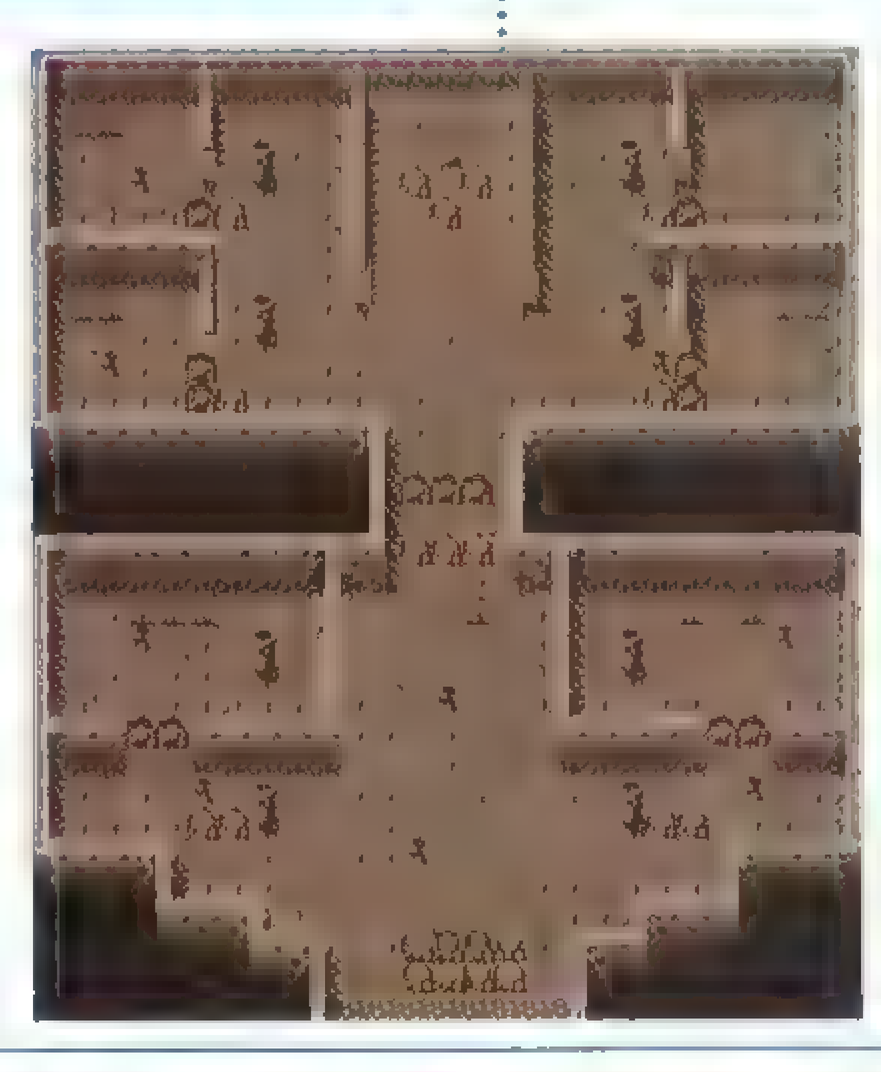
★敵方人物

Lv	Hp	
29	42	吸血鬼X13
29	40	骷髏怪X14

★寶箱一覽：鐵鉤X1　龍舌酒X2　守護石X2　鐮刀X1　長矛X1　幸運之鞋X1　蘑菇X1　除妖符X1

◆攻略提示：

有玩過前作的玩家，對新加入的露西塔應該不會陌生吧！但是這次還有一個特殊能力可用，那就是召喚（可將前面所收服的精靈召出，但是一次只限一個）。



這關的敵軍並不強，麻煩的是寶箱比較多，如果要省時間的話，最好兵分兩路，另外派一個比較強的隊員直接往樓梯走，等寶箱拿完時，直接往樓梯跑就過關了。

第22關 被燒毀的大地

◆過關條件：向村莊前進

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv	Hp	
30	40	骷髏怪X11
30	40	魔鬼巫師X7

◆攻略提示：

這關純粹只是要到達村莊問情報而已，所以玩家可以不用分散隊員去拿寶箱，遇到敵人就集中攻擊吧！

攻城略地 Solution

★毀滅天鏡★

◆過關條件　抵達基羅的家

第23關　登山是一大樂事

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv	Hp	
30	52	飛龍X10
30	40	翼獅怪X5

◆攻略提示：

雖然說目標是基羅的家，但是由於翼獅獸會往部隊所在地衝過來，所以切忌一開始就往前衝，不然和橋中間的敵軍對上時，會剛好被其趕到夾擊。過了橋之後，上方被魔物所盤據的地方，中間的小屋就是基羅的家。

第24關　年輕的發明家

◆過關條件：消滅所有的魔物，救出基羅

初期配置一覽表

★我方人物

Lv	Hp	
1	12	基羅
1	1	飛翔船

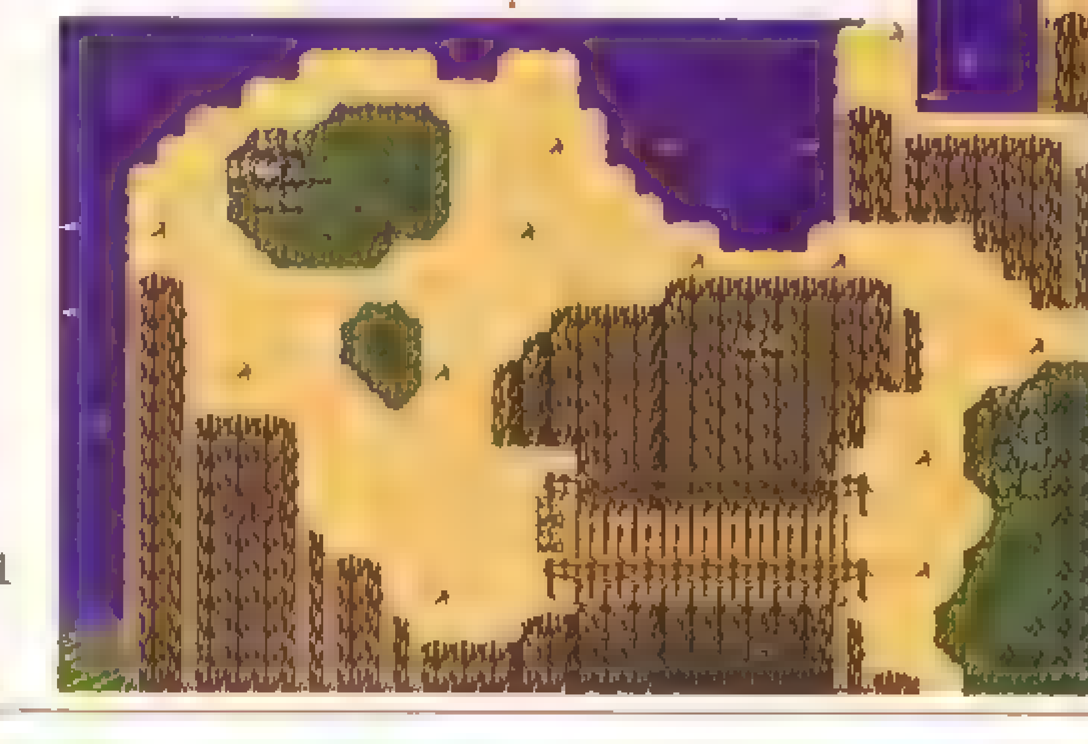
★敵方人物

Lv	Hp	
31	40	翼獅怪X10
31	52	飛龍X3

★寶箱一個　龍舌酒X1

◆攻略提示

這關的目的是救出基羅，但是實際上基羅並不會被攻擊，



所以玩家不必急著往前衝，只要慢慢推進即可。本關較為棘手的是基羅旁邊的六隻翼獅獸，如果沒有計算好的話，很容易陷入被夾擊的狀況，只要將敵軍完全殲滅任務就完成了。

第25關　決一勝負

◆過關條件：打倒牛頭怪

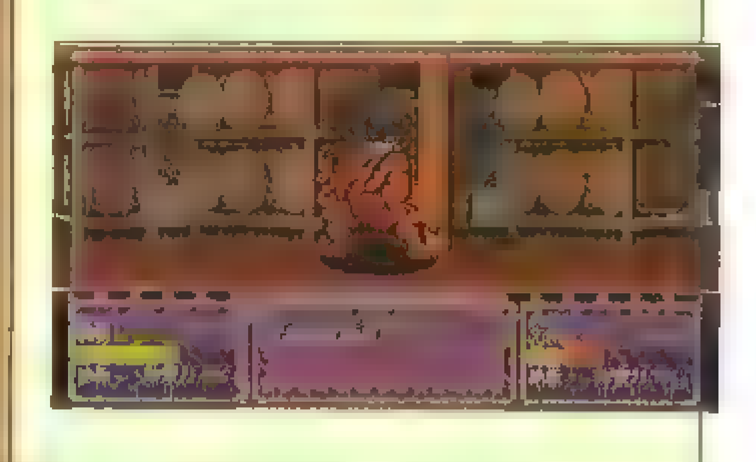
初期配置一覽表

★敵方人物

Lv	Hp	
31	40	豬頭將軍X12
38	70	牛頭怪

◆攻略提示

這關的豬頭將軍還是竄逃型的，但是由於主要目標並不是它們，所以要不要追殺就看玩家了，目標的牛頭怪在第一次被攻擊前不會主動攻擊（睡覺中），所以玩家大可把遠距攻擊的隊員叫來，等到排好陣型後再發動攻擊，大概一回合就可將其幹掉了。



第26關 空中魔城

◆過關條件：到達城鎮

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv	Hp	
32	50	牛頭怪X2
32	40	豬頭將軍X10
32	52	飛龍X2
32	45	鷲獅怪X4
39	60	牛頭怪

◆攻略提示

這關的地形是森林，移動力會大幅下降；但是由於對方分成四團，我方可以將其一一擊破（如果玩家對自己的等級有信心的話，大可分成兩路前進）。到達戰場的右下角的城鎮之後，任務就算完成了。

第27關 朝向王宮

◆過關條件：打倒守衛隊長

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv	Hp	
33	52	飛龍X5
33	40	豬頭將軍X8
33	40	牛頭怪X4
33	45	鷲獅怪X3
40	70	牛頭怪

★寶箱一覽：藥丸X1 蘑菇X1 龍舌酒X1

◆攻略提示

這關的敵人並不算多，但是都是以一群為單位，而且會集中攻擊，建議將以第二級的主力去拿寶箱，第一級的主力和會回復的在十字前進，將敵軍一一擊破，等到上面前的橋再集結（其實也可以不用集結，一個站在橋上被打兼反擊，兩個在後方補血，很快敵軍就死光了）。只要將居中的牛頭怪殺死，任務就完成了。

第28關 力量之城

◆過關條件：打倒食人魔

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv	Hp	
34	45	骷髏怪X6
34	42	木乃伊X2
34	45	牛頭怪X2
38	76	食人魔

★寶箱一覽：藥丸X1 旋風刀X1 翼矛X1 李的手鐲X1

◆攻略提示

這關最重要的就是三個轉職用的兵器，分別是伯凱斯的旋風刀、維妮雅的翼矛和公主的手鐲，如果沒有拿到的話，職業將會無法轉換，後面所拿到的兵器將會無法裝備，請多加注意。

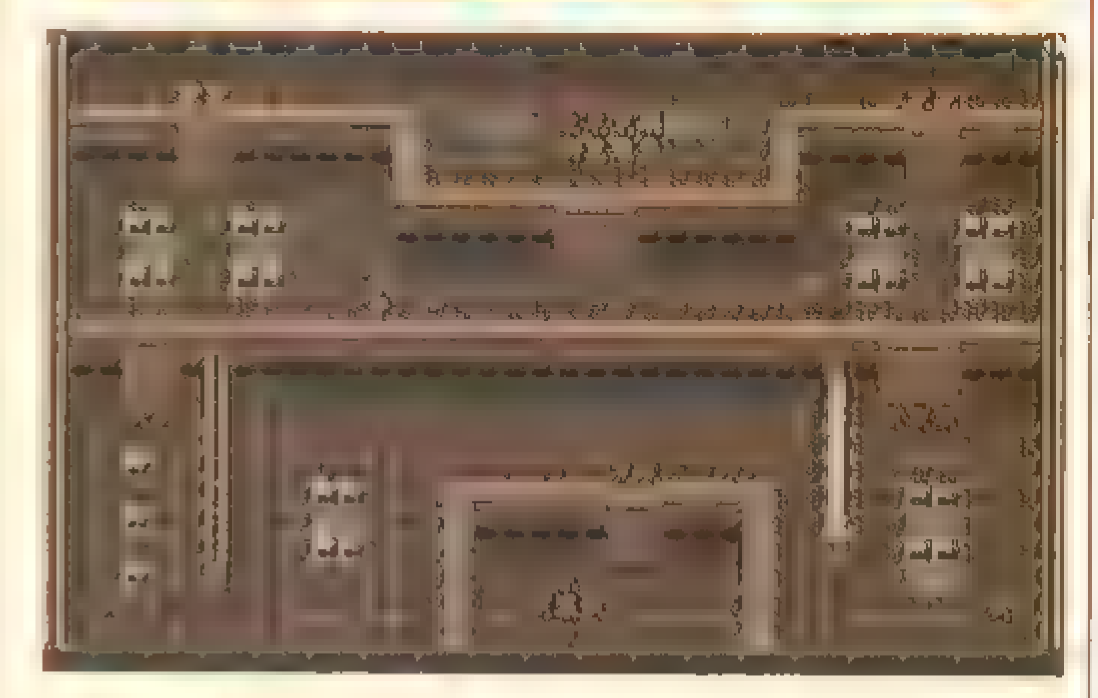
攻略秘笈 Solution
★毀滅天鏡★

第29關 召喚士基爾

◆過關條件：打倒基爾
初期資金－[illegible]
★敵方人物

Lv	Hp	
35	52	食人魔X4
35	52	牛頭怪X9
35	45	骷髏怪X3
35	52	木乃伊X4
38	78	基爾

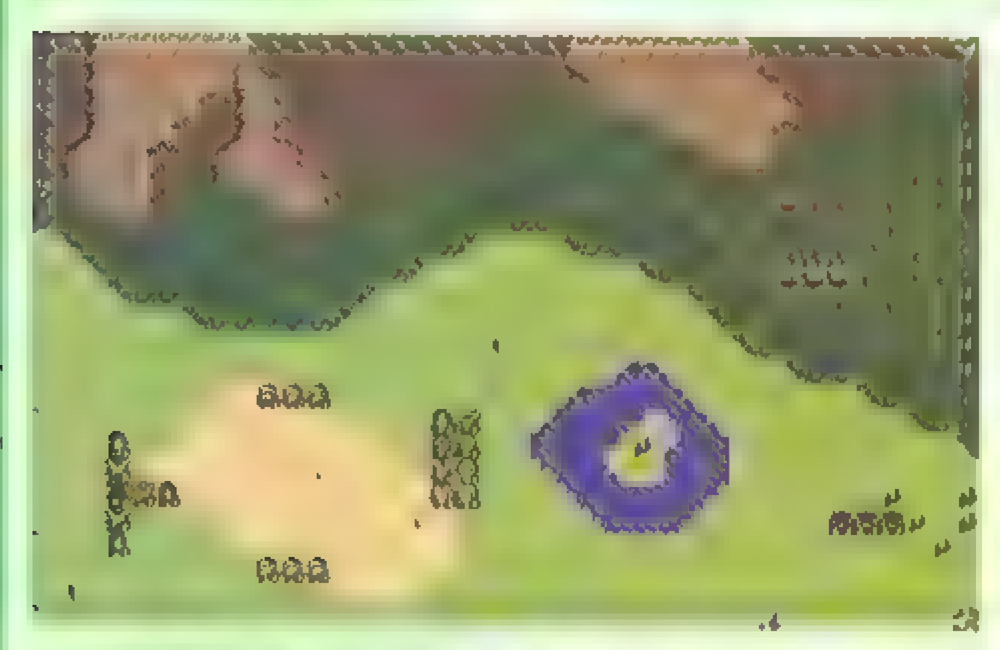
★寶箱一覽：龍舌酒X1　蘑菇X1



◆攻略提示

這關的敵軍較少，我軍可打得較為輕鬆：一開始我方要兵分兩路，分別往下走，等到了基爾之前的樓梯再會合，直接打死基爾就過關了。

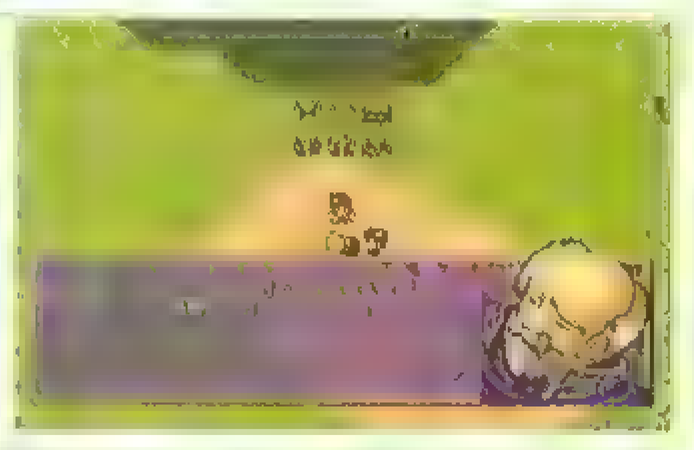
第30關 [illegible]



◆過關條件：打倒帕維爾
初期資金－[illegible]
★敵方人物

Lv	Hp	
36	43	豬頭將軍X6
36	46	食人魔X3
36	52	牛頭怪X3
36	45	鷲獅怪X4
36	52	飛龍X3
40	73	帕維爾

★寶箱一覽：除妖符X1
龍舌酒X1

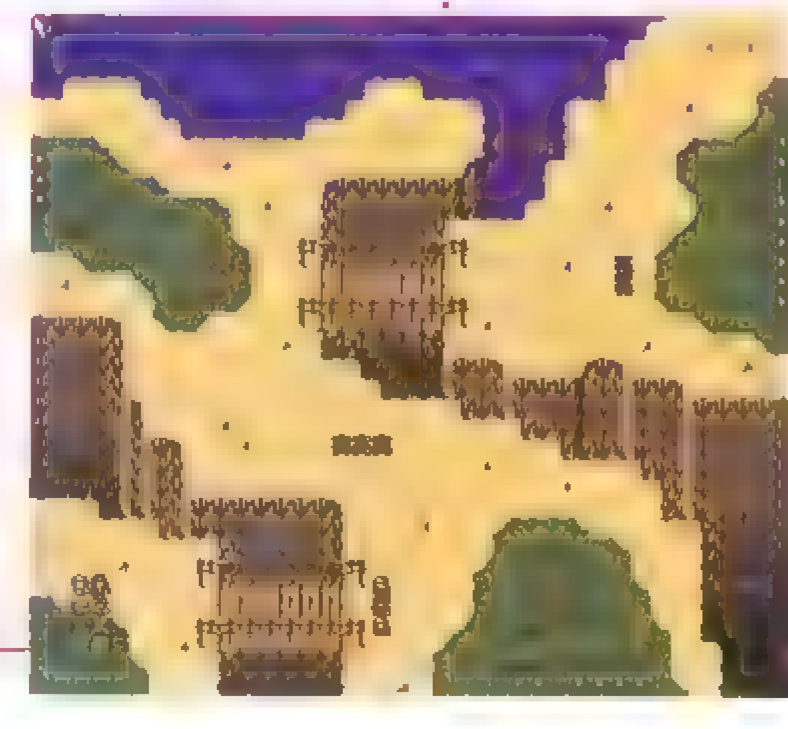


◆攻略提示

對於是當初以生命保護我們逃走的帕維爾，竟然要將其打倒，不過沒有打倒就走不下去，只好對不起了。湖中小島和戰場右上方有寶箱，由於敵我間距不大，如果要拿就不要往前衝。

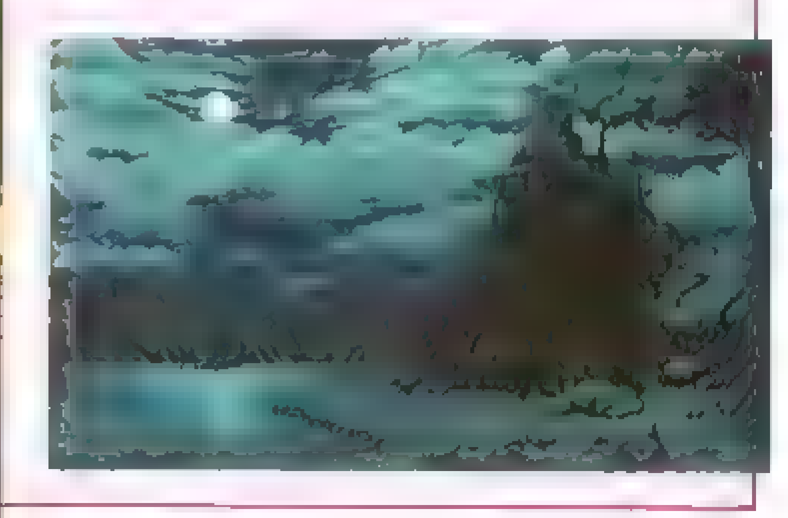
◆過關條件
向山谷小木屋前進
初期資金－[illegible]
★敵方人物

Lv	Hp	
36	52	牛頭怪X6
34	40	豬頭將軍X4
36	46	食人魔X3
40	52	飛龍X8
40	48	黑騎士X3



◆攻略提示

這關沒有什麼難的，唯一令人討厭的是要走錯路的；過關的目標在戰場的右上方，只要有人踩到就過關了。



第32關 寶迦水道

◆過關條件：通過水道向下走

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv　Hp

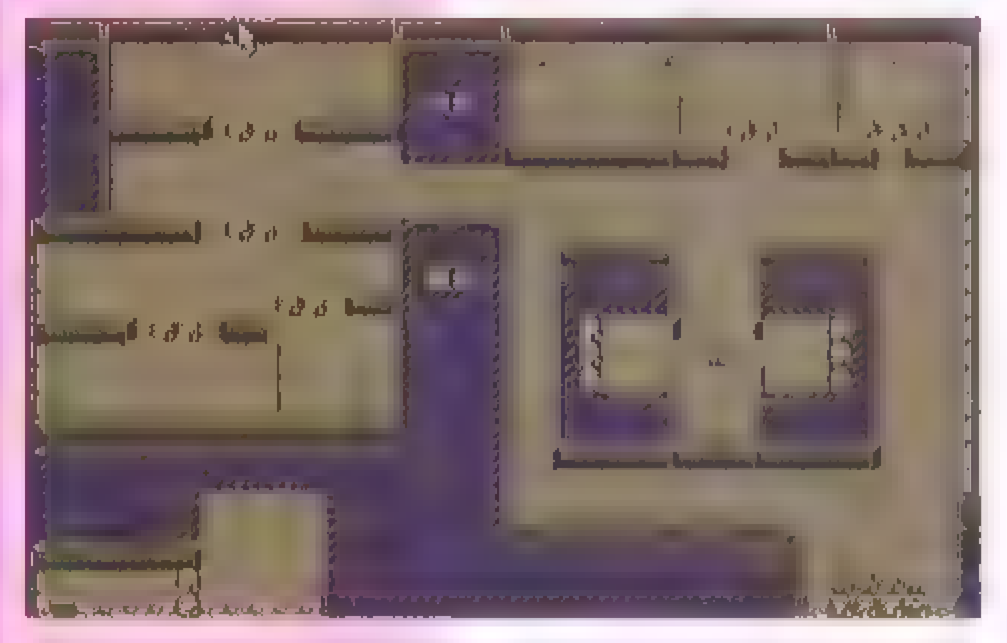
41　60　六頭女妖X24

★寶箱一覽：龍舌酒X1　蘑菇X1　藥丸X1　導魔戒指X1　幸運之鞋X1　閃電劍X1　寶珠之杖X1　除魔棍X1

◆攻略提示：

這關是相當討厭的一關，我方除了維妮雅之外，沒有人可以越過水道，所以那些重要的寶箱只好請她去拿了。新登場的六頭女妖，攻擊距離是兩格，由於我方不能到水裡去打她，所以移動時請盡量靠路中間走，只要她靠到岸邊，我方就能打到了。由於本關的武器相當重要，請管拿完以後再走。

第33關 寶庫



◆過關條件：向門扉前進

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv　Hp

41　60　六頭女妖X26

★寶箱一覽：長生藥X4　蛟龍的護身符X1　蘑菇X1

◆攻略提示：

這關還是一樣在水道前進，對於討厭的六頭女妖，玩家應該已經有一些心得可以對付了吧！這關的陷阱就是寶箱，由於其地點剛好都在數隻敵人的攻擊範圍內，往往一踩上去就被圍攻而死，這點請提防一下。

第34關 訣別

◆過關條件：取得蒼穹神劍

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv　Hp

42　50　黑騎士X17

★寶箱一覽：女神手鐲X1　龍舌酒X1　三叉戟X1　王者之劍X1　鷹爪刀　長生藥X3　召喚戒指X1　蘑菇X1

◆攻略提示：

這是這關是王宮的寶庫，也是隊員們換第二強的兵器之處，到最後的兵器入手之處還有三關，筆者建議玩家多花

一些時間，將所有的寶箱拿完再走。過關的目標蒼穹神劍，就在樓梯的前方，但是我方是拿不到的，還是乖乖地拿寶箱吧！

攻略秘笈 Solution

★毀滅天鏡★

第35關　宴會之後

◆過關條件：向樓梯上方前進

初期配置一覽表

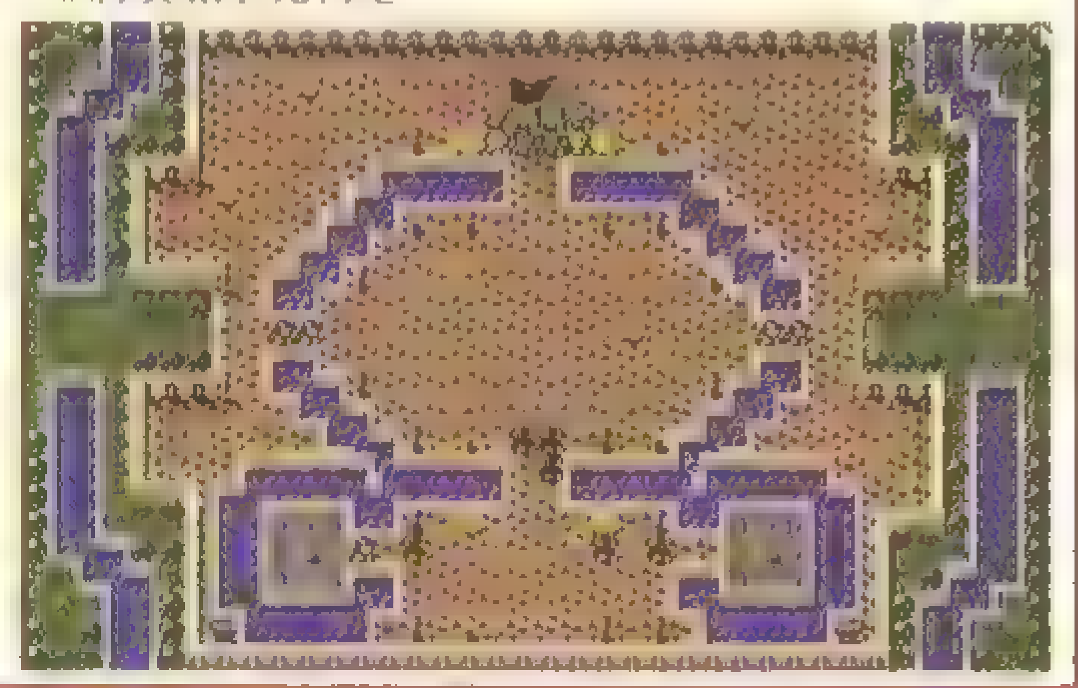
★敵方人物

Lv	Hp	
42	50	黑騎士X6
42	50	大頭兵X5

★寶箱一覽：龍舌酒X1　蟒蛇的護身符

◆攻略提示：

這關的完成條件非常簡單，只要有人踏上兩個樓梯中的其中一個就行了；因為沒有回合限制，也沒有其他條件，筆者建議將敵軍完全消滅，並將寶箱拿完再走



第36關　異形的賢者

◆過關條件：打倒曼迪將軍

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv	Hp	
43	50	黑騎士X17
46	52	大頭兵X4
53	64	曼迪

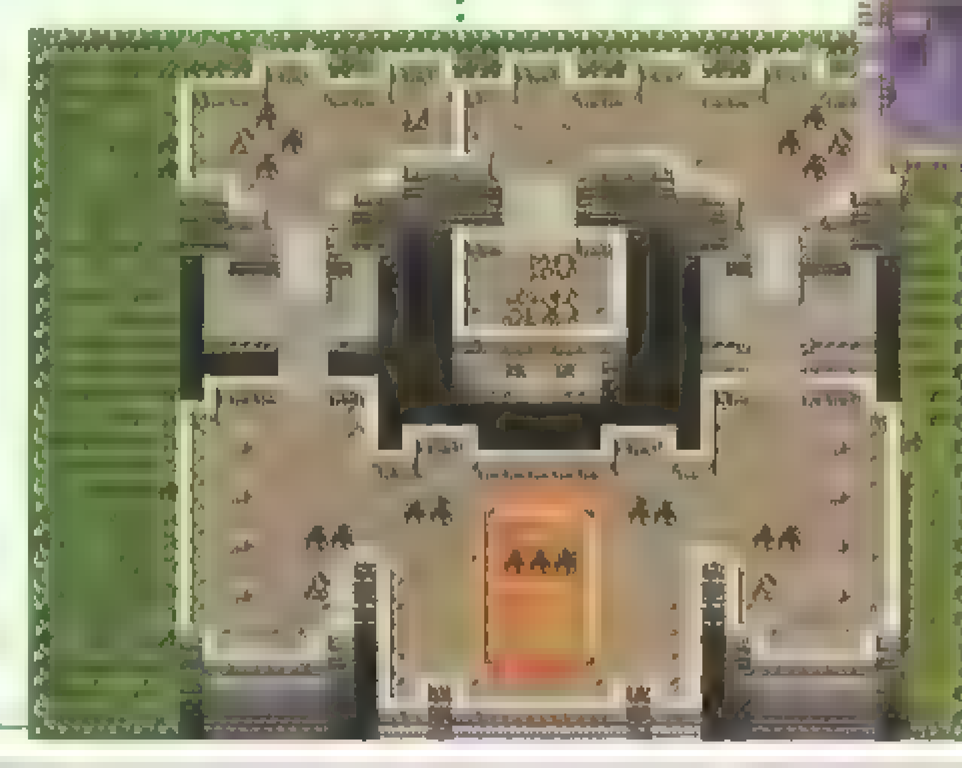
★寶箱一覽：長生藥X1

蘑菇X1

◆攻略提示：

這關的守關者是擅長逃跑的曼迪老爺爺，但是其正身是53級的混合獸。這關的地形是一直線，唯一的分叉是浮在半空中的兩個寶箱，要不要去拿由玩家決定。

由於曼迪爺爺旁有隻黑騎士，樓梯又只有一格寬，所以當前鋒的隊伍不能離開雜兵太遠，當曼迪被打敗離開後，任務就結束了。



第37關　美麗的龍神

◆過關條件：打倒蒂艾慕將軍

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv	Hp	
46	52	大頭兵X14
46	52	黑騎士X15
54	78	蒂艾慕

★寶箱一覽　蘑菇X1

雷鳴劍X1　長生藥X1

◆攻略提示：

這關的攻擊法相當單純，就是在走廊前佈下陣形，然後以防禦力最高的去做誘餌，將其引出消滅（也可以一次全衝進去，以防禦力高的在前面當盾）。蒂艾慕將軍的正體是龍，遠近程攻擊都能夠的，建議等級不夠的不要上去硬拼

第38關 告別昔日

◆過關條件：打倒艾克巴爾

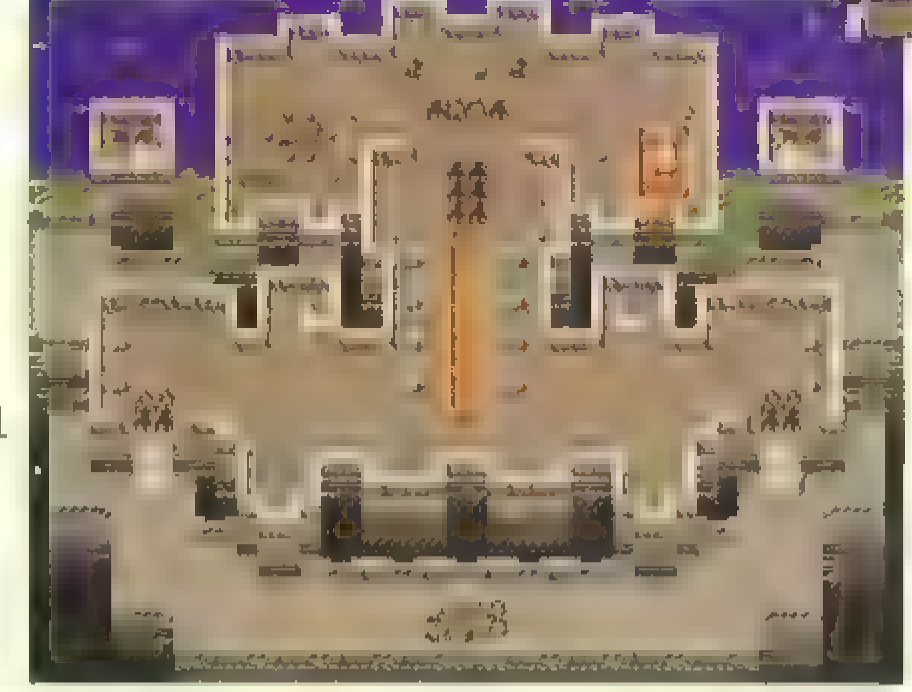
初期配置一覽表

★敵方人物

Lv	Hp	
46	52	黑騎士X12
46	52	大頭兵X4
56	100	艾克巴爾
45	128	克爾塔

★寶箱一覽：火焰手杖X1 光明神劍X1 獅子吼刃X1 龍騰長矛X1 蘑菇X1 聖劍X1 明鏡止水拳X1 神龍的護身符X1

◆攻略提示：



這張地圖並不大，一開始可以兵分兩路，到達中間走廊前會合，會合之前，左右各有一個魔法陣，那可不是回復用的，而是拿寶箱的傳送站。這關寶箱是每個人的最終兵器，[illegible]如何要拿完。

[illegible]關是[illegible]最[illegible]，守關的人員[illegible]的[illegible]哥，移動力頗高，所以不用[illegible]了，[illegible]吧！

第39關 往毀滅之路

◆[illegible]條件：打倒克爾塔

初期[illegible]一覽表

★敵方人物

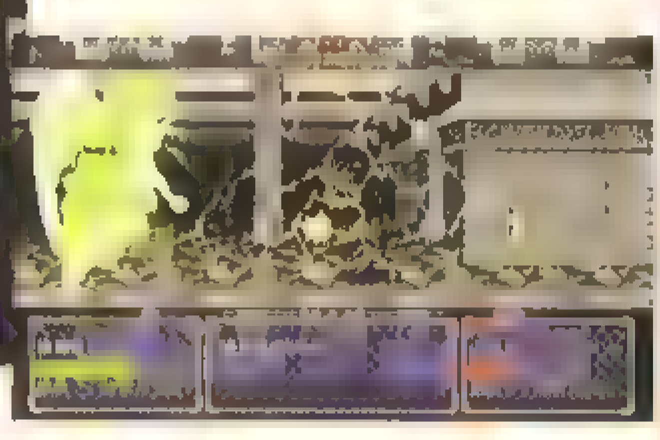
Lv	Hp	
46	52	大頭兵X5
46	52	黑騎士X14
60	128	克爾塔

★[illegible]：長生藥X3 蘑菇X1

◆攻[illegible]：

這關以玩家現在的等級和武器來說，已經不會有什麼難[illegible]了，但是[illegible]關比較[illegible]大的[illegible]地形，由於我方隊員並不擅長爬樓梯，而這關樓梯又特多，進度緩慢是[illegible]的。

玩家要到達克爾塔之前時，請記得先派維妮雅把兩邊的寶箱拿[illegible]拿，因為將克爾塔打敗以後，就會被傳送到最後戰場去



第40關 黑暗盟約

◆過關條件：打倒異形化的克爾塔

初期配置一覽表

★敵方人物

Lv	Hp	
46	52	大頭兵X6
46	52	黑騎士X12
80	150	魔人化的克爾塔

★寶箱一覽：無

★援軍：大頭兵和黑騎士 剛龍和混合獸

◆攻略提示：

這已經是最後的決戰了，已經魔人化的克爾塔，不但等級高，攻擊力也很強，再加上兩邊的深淵每三個回合，就會有一批援軍出來（有兩種組合，左右輪流出現）。

由於我方有兩個隊員可回復HP（再加上維妮雅的話會變成三次），筆者建議先將戰場上的敵軍消滅，然後將隊員集中在克爾塔前方，一次可由三名隊員上前攻擊，受傷則退回治療，只要前兩關的各人最終[illegible]都有拿到的話，應該不很難打（不過克爾塔必須要打倒兩次，請多加小心）。

國有國法、營有營規，入伍就營者，請確實遵守營規，如有犯規屬實，以下列罰則處刑：

- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- 抄襲友刊秘技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過秘技者，求處裸身空投鱷魚池100次。
- 投稿無法使用秘技者，求處阿魯巴極刑一年。
- 秘技啓動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。
- 投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

經本營審查，無觸犯營規，獲準錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：

戰鬥營長
軍餉 900 元
另贈雜誌一期

愛情少尉
軍餉 700 元
另贈雜誌一期

魔鬼班長
軍餉 500 元
另贈雜誌一期

超級上將
軍餉1200元
另贈雜誌一期

菜鳥天兵
軍餉 350 元
另贈雜誌一期

在遊戲開始創造角色時，請輸入下列各姓名、稱號、世界名稱和生日(隨便就是什麼皆可)

姓名	稱號	世界名稱	生日	備註
M.YOSHIDA	隨便	隨便	11/30	錢多多
Hydrogen!!	隨便	隨便	8/10	擁有很多神之能力
M.WADA	MASTER	隨便	12/14	惡魔的人
Caspia@@@	隨便	隨便	8/24	很強哦!!
K.OOHARA!	隨便	隨便	7/22	蠻厲害的哦!!

Ps：最後二位則是一開始就擁有家哦!!

古文明霸王傳

●DAN

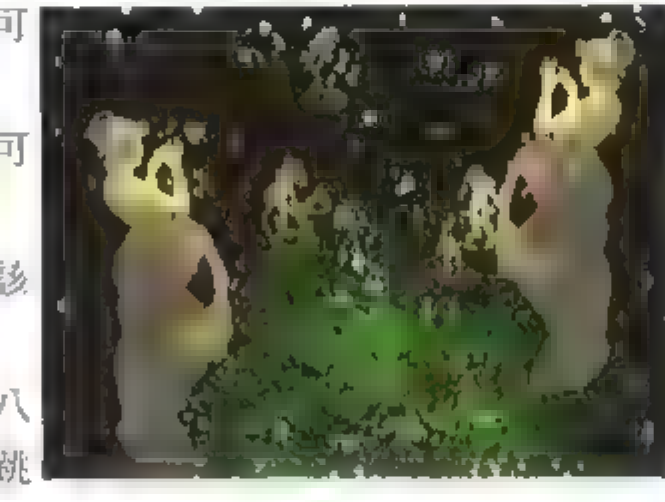
超級密技

在戰鬥中按ESC鍵叫出選項時再同時按住Ctrl+Alt+F就會出現要求輸入密碼的訊息，這時只要輸入98I&IOCIV（需大寫）就可使用密技了，成功的話會有音效。

■遊標移到我方某人身上按Alt+R可再行動一次

■Alt+V可修改HP.MP.ST.SP等的值，甚至可改性別哦

■Ctrl+A可使用所有的技擊、魔法、奧義

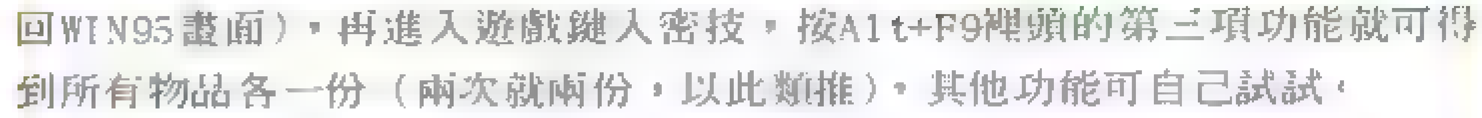


■遊標移到敵方或NPC身上按Alt+E可控制這個人物

■遊標移到敵方某人身上按Alt+T可再行動一次

■遊標移到某人身上按Del可殺死該名人物

■按F10可修改金錢、難度等，第八項功能可叫出所有物品編號（按下後會跳回WIN95畫面），再進入遊戲鍵入密技，按Alt+F9裡頭的第三項功能就可得



到所有物品各一份（兩次就兩份，以此類推），其他功能可自己試試。

■Alt+N直接過關

■Insert可召喚出敵人、我方或是NPC角色

美少女夢工廠～夢幻妖精

●阿飛　小小密技

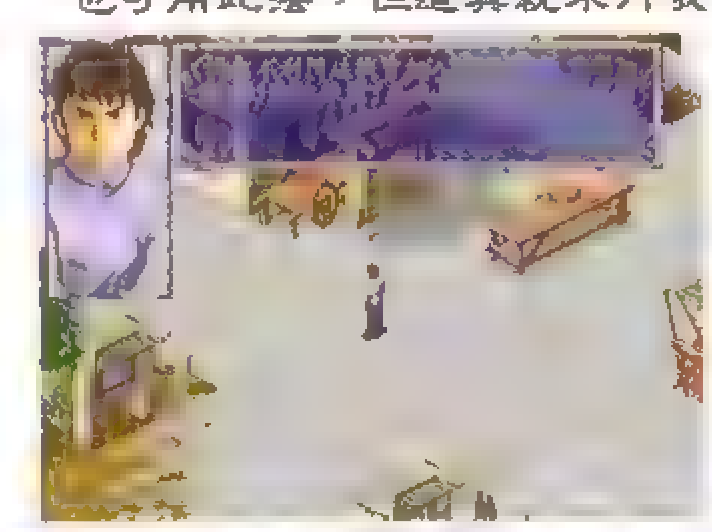
按Z鍵＝使遊戲速度加快商人的女兒剛開始時很驕傲，只要讓她生病再恢復健康就可變普通狀態

風雲

●小花生　武器新增法

在武器店中不要買任何東西，但要一直找老闆談話；在離開後，會發現多賣了幾樣好康的東西哦。

PS：沒有的話就多問幾次，防具衣服也可用此法，但道具就不行哦！



必技賞

戰國美少女

●黃耀德 武器升強法

在遊戲中，幾乎每個村莊都有個叫黑鐵的武器販賣者兼打造師，找他談話就可增強武器，通常講過一次後，他就拒絕再幫你改造武器，但只要一直煩他，不停地要求他幫妳改造武器，他就會受不了而幫妳改造武器了，如此一來原本的平常武器都會有很強的攻擊力。

PS：若穿遊女的服裝交談，會加得更多。

風雲

●大象 交易賺錢法

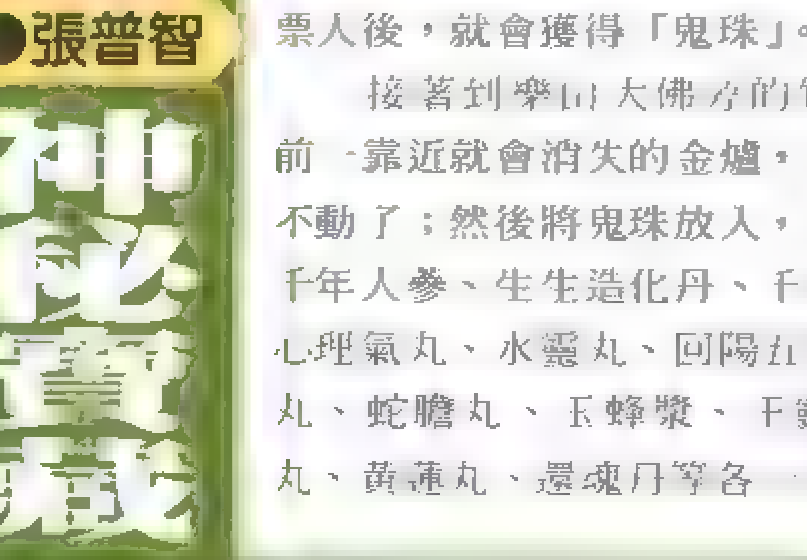
在南幺鎮的最上方接近出口處，有個賣蔬菜的房子，老闆會以200兩賣你人參，儘量買多一點，再到鳳溪村的左上方也是個賣蔬菜的攤子，這裡可以以600兩賣出人參，一個賺400兩，100個就40000兩，那一千個就…發了。

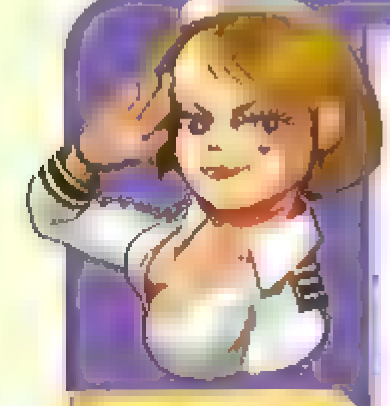
風雲

●張普智 神秘寶藏

在俠王府百人殺陣前的那棟屋子裡，右邊廂房的第二個房間中，只要去碰一下靠在右牆上的那張桌子，就會跟守寶物的人打起來；幹掉那一票人後，就會獲得「鬼珠」。

接著到樂山大佛寺的竹林裡，之前一靠近就會消失的金爐，它就會乖乖不動了；然後將鬼珠放入，就會拿到：千年人參、生生造化丹、千年靈芝、鎮心理氣丸、水靈丸、回陽五龍膏、虎膽丸、蛇膽丸、玉蜂漿、千靈散、定神丸、黃蓮丸、還魂丹等各一百顆呢！





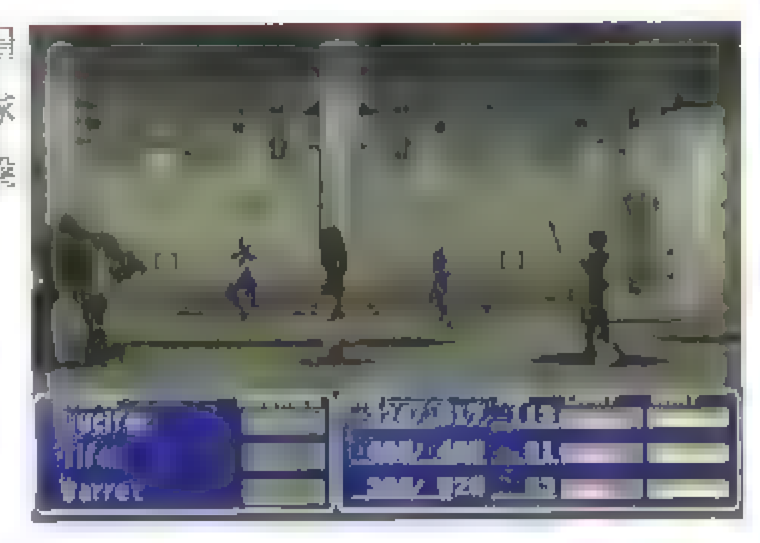
●阿哲

小密技

太空戰士七

以一次魔法攻擊給予三次連續損害方法：進入戰鬥，先對小隊全員施反射魔法，再用全體化的攻擊魔法，就可將魔法連三次彈向敵人。

PS：若是重力魔法或究極攻擊魔法，則無法彈回，到時只有"自作自受"



陸行鳥大賽隱藏要素

在S級的比賽贏10次後，艾絲朵會贈予"巴黎之鞋"、"高級手錶"、"鉑鑽珍珠鍊"、"陸行鳥手環"、"反擊祕石"，但只有一人，不過要特別小心騎乘黑陸行鳥的"頂尖騎士"喬，他是你最大的強敵！

●陳永泰

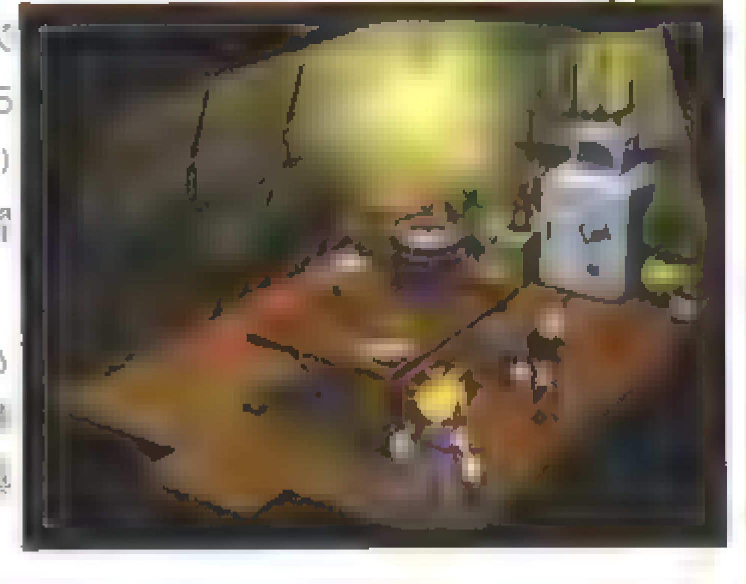
密技補遺

太空戰士七

習得〔Chocobuckle敵技〕

Chocobuckle的算法爲：（逃跑次數X等級）且消費MP爲3，若逃跑255次，等級40，攻擊力就會破表（9999）這樣即使不用練功也能迅速破台。習得〔Chocobuckle敵技〕方法爲：

a.擁有陸行鳥聚集祕石Emeny Skill祕石及3份三級野菜，在琉璃圖（陸行鳥牧場附近）從一種像片在馬車上的怪物身上習得敵技LV Suicide



b.接著在陸行鳥足跡附近打轉，遇到等級16 的陸行鳥後，對他使用3份三級野菜並施用敵技LV Suicide，陸行鳥就會對施用敵技LV Suicide的人使用Chocobuckle敵技。

瞬間習得極限技

先使用一次極限技後，其餘同伴都跳過，然後再用模仿指令來模仿自己，即可再使用一次極限技，很快的就能習得同一等級的另一項極限技（可先對敵人施以保護的法術減少敵人的損失，就可多用幾次極限技）。

置之不理也能提昇等級（必須用GAME PAD）

首先使Aerith呈憤怒狀態，將極限設定爲第一等級，裝備保護祕石置於前列，在世界地圖上採用一方視點，將方向鍵固定在左或右使決定鍵呈連發狀態Aerith就會自動迎擊敵人，至於損害可藉HealingWind回復，只要睡個午覺醒來每人都是等級99的超級猛將。

金庸群俠傳
本遊戲榮獲電腦玩家雜誌主辦第一屆遊戲金像獎最佳導演獎
一個武功平平又到處出糗的無名小子，
如何擺平金庸筆下千奇百怪的眾男女？
又如何憑單薄雙拳登上武林至尊寶座？
各大門派及邪魔外道的不世武功都等你來練。
招式表現各人風格，瀟灑、凌厲兼而有之。
遊戲金像獎
最佳導演獎

神鵰俠侶
金庸
情人月典藏
情人月典藏版
神鵰俠侶 WIN95/98
特價
499
元
並隨遊戲附送"楊過小龍女純真之戀"海報一張
限量5000套，賣完即回復原價。
HiLife 萊爾富
軟體世界 智冠科技股份有限公司 代理發行
至通科技 研發製作

傳統與現代科技的完全融合，智慧與超高視覺的充分享受！

想像一下 輕搖羽扇，神閒氣定指揮全軍
想像一下 策馬奔騰，揮軍

由淺入深的教學模式，
從遠至近的連線對戰，
自老到少的非凡功力，
迅速在你面前展開戰火！

遊戲特色：

- 可用網路IPX、Modem、Direct Link等連線功能與不同朋友展開對決。
- 遊戲擁有網路對話功能，可一面下棋一面與對手唇槍舌戰。
- 在多方語庫功能中，可建立精彩對話語庫。
- 遊戲畫面擁有多種靜態與動態模式，亦有震撼視覺的吃子3D動畫。
- 象棋大賽中，將與不同棋力及個性的對手爭取冠軍獎杯。
- 開局招式介紹與分析，讓你由淺入深的步入一流高手的境界。

的波瀾壯闊，
騁馳萬夫莫敵的壯志凌雲！
◎英偉的輕箭武士。
◎聚氣一拳，直搗黃泥！
◎戰鼓一鳴，大戰即起
貳

別懷疑自己的能力——
解開殘局，我們就送！！！

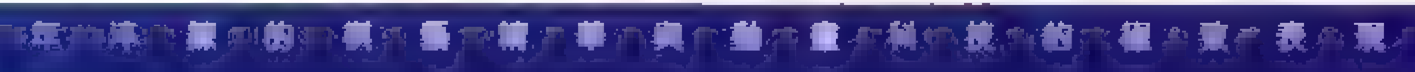
你曾經與人大戰到彼此均剩下兩三子嗎？
你曾經算計出解開殘局的最少步數嗎？所以，只有懂得殘局破解原理，才能夠穩操勝算！
在『決戰中國象棋貳』中的象棋教室，完整的剖析了殘局的關鍵所在，破解殘局再也不是異想天開了！
所以，只要你將軟體內所附殘局回函卡的問題，寫上標準答案，迅速寄回，就有機會得到中國古典造型象棋一組（共15名）及日本小學館漫畫大賞超級作品"月下棋士"第一冊（30名）！

你可以隨時展開我們首批附贈的「烽火擎天」大象棋，讓你在苦思無法破解電腦的殘局之餘，也能帶著象棋與朋友共思破局的樂趣。

更有「日本完全將棋霹靂大補帖」一套，及抽中「萬元大紅包」的機會哦！

【月下棋士第一冊】

日本偉大實力派漫畫家「能條純一」，超級力作大賞作品。此作品現仍於小學館的"BIG SPIRIT"雜誌上大力連載中！
名人賽高手雲集，詭譎巨測，不到最後關頭勝負難分，是棋藝主宰？還是權謀掌控？
請看〈月下棋士〉超爆炸性漫畫！



決戰中國象棋 貳

軟體世界
段譽啊！段譽！
真性情如你，
為愛癡狂為愛顛，
習武是沉重的負擔，
逃家江湖逍遙遊。
巧遇，靈動如貂的鍾靈
忍受七日斷腸散之毒；
傾心，玉像神仙姐姐，
甘受磕首千遍之苦。
碰上，冷若冰霜的木婉清，
遭受若荼也甘之如飴。
大理國的王子啊！
智冠科技將讓你再度現身，
光明磊落江湖行！
天龍八部
之六脈神劍
金庸大師原著全力精彩改編，
段譽邀您一同快樂瀟灑江湖遊！

三國風雲之風雲變色 WIN95 資料片

真實的戰場
鮮活的人物
將戰爭之藝術與樂趣
盡情表現的三國即時戰略遊戲

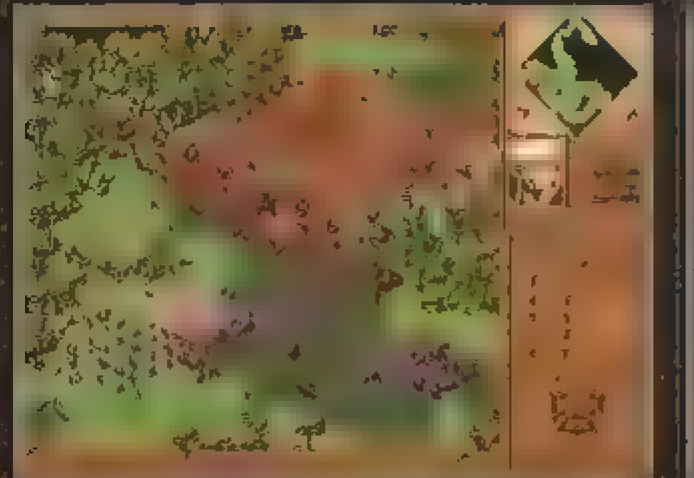
天生梟雄

人義天王 劉備

誰才是最後的王者?

- 值得挑戰的人工智慧。
- 更人性化的操作介面。
- 加入50場戰役資料。
- 遊戲內建地圖編輯器。

21世紀縱橫



本遊戲資料片需搭配三國風雲主程式進行

我們為你準備的這座城市，雖然永遠不可能有酷斯拉出現，

但是卻有很多令您頭疼的問題等您解決，包括都市建設、

警政、財政、教育、環保、交通等市政難題，還有火災、淹水、地震等災難！

本遊戲曾登上……節目PC排行榜第五名

……與酷斯拉有的比哦！

酷斯拉也想來插一腳的新態度城市模擬遊戲！

★遊戲同時支援640x480、800x600、1024x768三種解析度（256色），CD音軌的音樂音效，動作完全由3D軟體製作。
★提供更多的立體建築物種類，除了發電廠、自來水廠、瓦斯處理廠、電信局，還提供廠房的管線，除了地下電纜與水管，還有瓦斯管線與電信管線。
★史無前例的提供了地上及地下公路、地上及地下鐵路、高架與地下捷運等6種不同的建設，玩者可以自行決定路線，讓整個城市運行無阻。
★功能性建築有消防隊、警察局、醫院、學校等，還可以直接控制同一建設中不同單位的預算！

★除了可以種植林木，還可以建築河堤、水壩，地表高低起伏可由玩者決定。
★除了教育、警力、消防、交通等，還得注意人民的休閒、環境的污染程度及人民的快樂程度。
★擔任「模擬首都」的市長，必須在每四年（遊戲時間）接受一次民意的考驗，除了平常對市政的表現會決定民意支持度之外，還可以透過不同的手段如轉移焦點、政見傳單等選舉招式來加強支持度。
★將依照都會城市的情況來賦予獎勵，如鄉、縣轄市、省轄市，一直到首都。故宮博物院、中正紀念堂、圓山飯店等本土風味十足的功能性建設也會依此原則出現。

K掉強打者的興奮，
體驗150公里快速直球進壘的震撼，
3
中華職棒
SOFT WORLD

FUJITSU

fin fin 海豚鳥

來自虛擬世界的科技朋友

Fin Fin水上樂園新產品

祕密入江口（白片）：是Fin Fin游泳、休憩的「祕密天地」，您可以在此欣賞Fin Fin到戲水和捕魚的俏皮模樣！

雷姆河畔　（黃片）：是TEO星球上的動物們聚集捕魚的場所，在此可觀賞到Fin Fin一邊捕捉魚兒，一邊悠哉地游泳的可愛模樣，甚至還會見到Fin Fin的女朋友喔！

特別介紹：本新產品畫全彩畫面，並增加許多TEO星球的可愛動物們陸續與您見面

Fin Fin海豚鳥全套光碟

宇宙通訊器：是Fin Fin接收您的聲音即影像的互動工具。

Fin Fin口笛：當您吹起口笛時，Fin Fin會認為是同伴在呼喚而回到您的面前！

藍片光碟：為亞米羅森林與紫姆森林兩個場景。

白片光碟：為祕密入江口。

黃片光碟：為雷姆河畔。

特別介紹：本光碟設有拍攝快照鏡頭，您可以拍攝您喜歡的Fin Fin表情或TEO星球的風景，盡情瀏覽

全省經銷門市：

三井資訊　軟體潮流　視聽讀會　科展中心

順發　宏華書局　誠品書局　新學友書局　震旦資訊

T ZONE　益縈資訊　光宣資訊　駿達電子

Fin fin系列活動2

9月1日～ 月 日 就有機會 ，還有 等您拿！詳情請洽：遠距科技

製作發行：台灣富士通（02）25457700

代理經銷：遠距科技　（02）25551440

重回炎龍戰史

炎龍騎士團 I〈邪神之封印〉與炎龍騎士團 II〈黃金城之謎〉
將改爲光碟版紀念珍藏合輯
想完整收藏炎龍系列的炎龍迷切勿錯過

應眾多炎迷強烈要求，同步推出炎龍系列攻略設定集
內容包括炎龍三個遊戲的完整詳細攻略
並收錄炎龍外傳網路連載之精采小說

全部限量發售・絕對超值典藏

近日發行

DYNASTY
漢堂國際資訊股份有限公司
高雄市中正四路211號13樓之2 TEL (07)272-2606 FAX (07)291 2970
E-MAIL dynasty@tpts .seed net tw http://www.dynasty.com.tw

全新的3D動作遊戲，帶您進入前所未有的境界
東方傳記
3D
誠徵：對遊戲有極度熱忱之美術高手，請速與我們聯絡！
開發製作：
ENGINE TECHNOLOGY CO., LTD.
安峻科技
TEL：(02) 29651782
台北縣板橋市文化路一段46巷52號B1
代理發行：
軟體世界
智冠科技股份有限公司

新型態戰略RPG
魔導聖戰
風色幻想
WIND FANTASY
現在·決定命運的戰爭開始了!!
弘煜科技事業有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD.
台中市日進街110號6F-12
http://www.fy.com.tw
Fax:(04)202-2557
軟體世界

這不只是遊戲，更是一種執著！
TOTAL
ANNIHILATION
BATTLE TACTICS
武力反擊
100個快速任務讓戰火急速沸騰
前所未見的新地圖
新的劇情讓獲勝的途徑更多變化
想要打仗，就得善用策略
對話框中會提示你任務與進一步的策略
依每個人的需要而有不同的難度選擇
從即時戰略的初學者到更進一步的專家級
皆可依其需要選擇難度
武力反擊需在橫掃千軍主程式下才能執行
ANNIHILATION
ANNIHILATION
cavedog
ENTERTAINMENT
SUMMIT
台北市仁愛路三段136號14樓
TEL:(02)2706-0660
www.ussummit.com.tw
總代理
美商新美股份有限公司

召喚心中的精靈 發揮潛藏的魔力

魔喚精靈

Vantage Master

中、日、韓對戰大賽即將在台引爆！！

魔喚精靈亞洲區盟主寶座將花落誰家？

主持人：電玩大觀園主持人 天

決賽時間 87年9月26日
決賽地點：台北新光三越信義店
台北市松壽路11號

趕快記住決賽時間和地點，到場加油！
現場猜冠軍抽大獎，光陽Going50讓你騎回家！

台灣總冠軍：於當日比賽中產生(4位分區冠軍)
台灣區冠軍分別為
北區：羅益崑、羅志憲
中區：李明霖
南區：沈卓穎
日本總冠軍：薄井克俊
韓國總冠軍：Mr. Yoo Sung Nan

唯GAME論

有完整故事劇情，且可在遊戲中獲得經驗或物品，以提升本身能力，更易完成遊戲。

● 冒險遊戲（Adventure Game.AVG
著重於解謎部分，故事及其解謎過程為遊戲重點

● 模擬遊戲（Simulation Game.SIM）
主要以模擬現實生活中事物為主，講求其真實度。

● 策略遊戲（Strategy Game.SLG）
以某整體性事務規劃為考量，注重玩家對於策略運用及疑難排除。

玩家扮演遊戲中的主角，以即時性的操作控制該角色，完成遊戲過程。

● 運動遊戲（Sports Game）
模擬某項運動之過程。

● 益智遊戲（Puzzle Game
以較簡單的操作方式控制，注重邏輯思考的遊戲

● 棋盤遊戲
以模擬紙上遊戲為大宗，特徵為電腦模擬其它對手與玩家共樂。

遊戲評分項目

劇情、操作、畫面、音樂、耐玩度、娛樂性、連線功能、整體評價等七項，其中劇情、連線功能兩項依遊戲性質不同而決定是否加以評分，評分標準共分A、B、C三級，A為經典級、B為標準級、C為關機級，每一級又分上、中、下三種程度，以A為例：

A ：遊戲整體表現都具有一定的水準
A ：遊戲不但整體表現良好，並且別具特色
A+：毫無疑問，經典之作
A++：作家已失去理智…

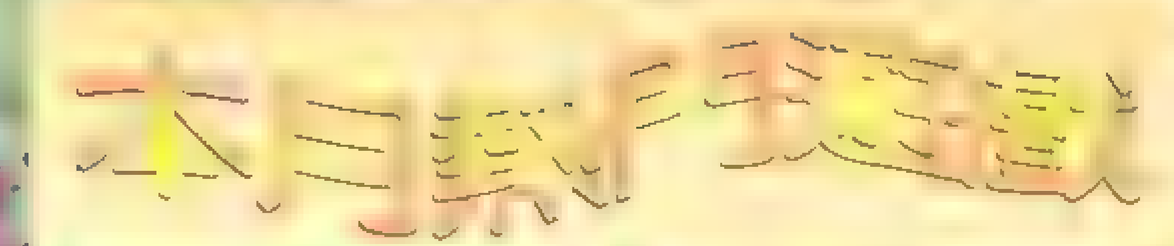
114期 唯GAME論評分一覽表

國內自製

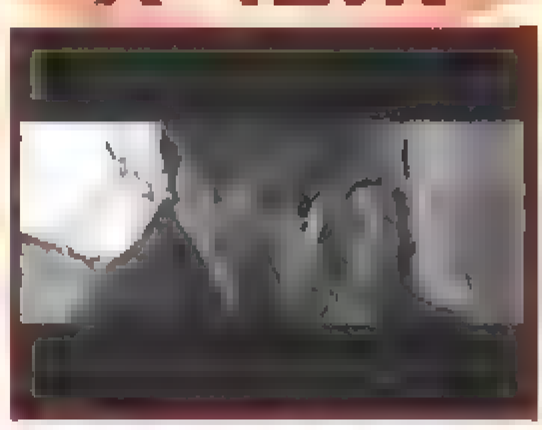
風雲之天下會 ……………………A
古文明霸王傳 ……………………A-

國外代理

美少女夢工場－夢幻妖精 ……………………A
戀愛物語之魔法學園 ……………………B-
X 檔案 ……………………A+
死亡之屋 ……………………B
企業大亨 ……………………C+
魔喚精靈 ……………………A
深入地心 ……………………B+
玩具奇兵 ……………………A



X 檔案



風雲之天下會

★設計公司：宇峻科技	★支援音效：SB
★發行公司：宇峻科技	★顯示模式：SVGA
★遊戲類型：RSLG	★操作界面：mouse
★使用平台：WIN95／DOS	★密碼保護：無
★適用機型：P-75	★遊戲售價：780元
★記憶體：16MB	
★測試配備：6x86L-P166、24xCD-ROM、32MB RAM、SB PRO II	

在克拉罕大陸上，孕育著人類的東西方文明。東方的世界在長久的動亂之後，由簡導統一東方世界大業的護國大將軍，擁護式神的後裔建立了古國。西方世界則在三大魔神之亂後，由勇者建立了奧爾本王國。然而和平畢竟不可能會長久存在，戰火…又再次降臨了這個世界

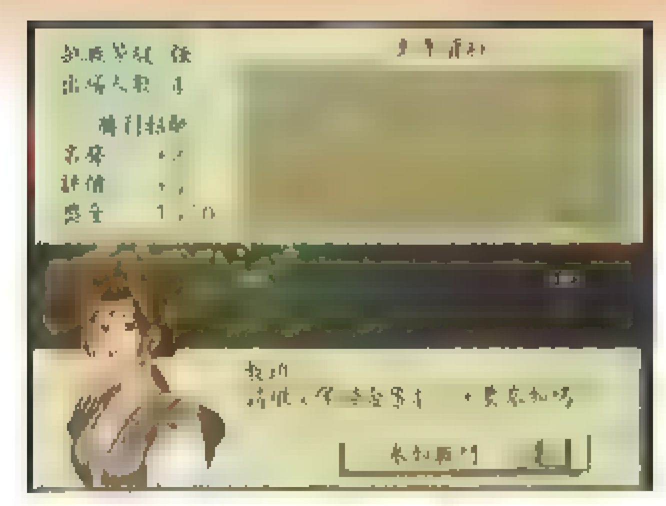
在北方密使仍在人寰之際，宇峻科技又推出同一套引擎的新作古文明霸王傳。本遊戲的劇情如上所述，玩家這次仍然可以扮演東西兩路的主角；不過雖然這一次東方線的主角仍是正義的化身，西方線的主角卻是一個無惡不作的大魔王。

雖然古文明霸王傳與北方密使使用同一套引擎，但是仍然做了不少的改進。首先是畫面的改變，除了地圖與背景更加精緻外，古文明霸王傳的人物都改採3D繪製，畫面愈來愈接近國際級的水準了。

在法術與技擊方面，古文明霸王傳加入了槍術、弓術、忍術、斧術、偷術、獸術、道術、科學、物理等許多種，可是在廢除技能點數的規則後，要學會新的技擊或法術，就只能透過轉職，或使用某些特殊道具了。由於遊戲中的存檔欄位多達五十個，為了不讓玩家找存檔找得暈頭轉向，遊戲中的存檔也像部份外國RPG一樣，將當時的遊戲畫面秀出，讓玩家找存檔更容易，實在是一項滿體貼的設計。

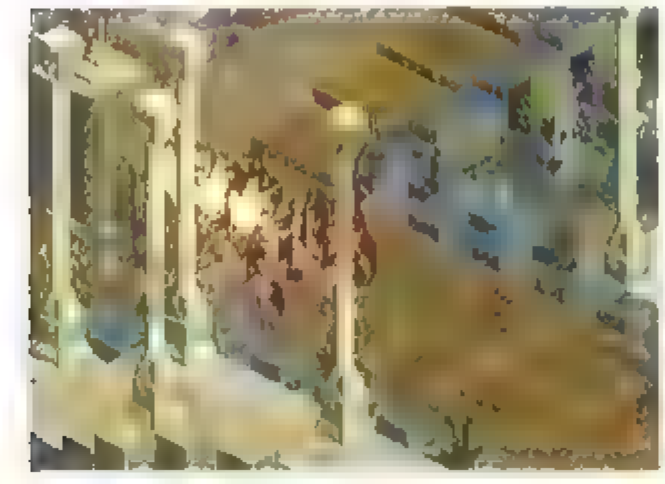
改回不能逆轉職業的設定後，本遊戲在城鎮中加入了競技場與接任務的選擇，讓玩家能有另一種練功的機會。競技場通常都是只出現在大都市中，玩家在繳了保證金後，可以到裡面挑戰，打贏了有獎金，打輸了就賠了保證金。接任務的話，是某些城鎮的酒店老闆那會有兩個任務，完成了就有獎勵，不過玩家只能選接其中一個任務。

古文明霸王傳為了避免被玩家指為「換湯不換藥」，所以在許多地方都做了改變，試圖營造出與超時空英雄傳說系列有較大的不同。然而筆者覺得或許是太趕著出片了，這些所以改變都不是很成功。



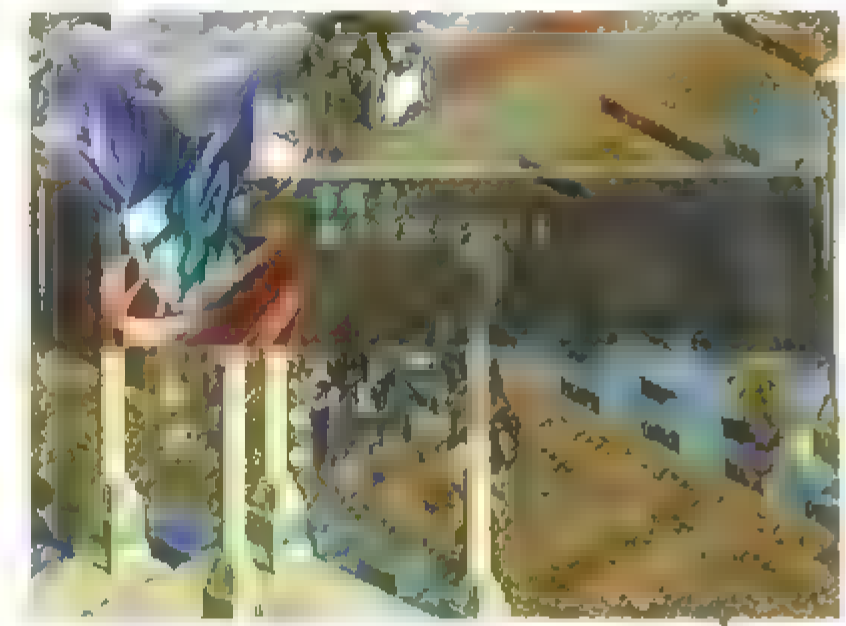
舉例來說，筆者覺得玩家到城鎮中可以接任務的設計雖然不錯，但是任務的難度不是太高就是太低，幾乎沒有可以讓人練功的適中難度；最糟糕的是，竟然在早期的版本中，有兩、三個任務是無法完成的！這樣玩家接了這兩個任務不就完蛋了嗎？競技場的設計就好多了，大多數的難度都令人可以接受，不過筆者發現還是有某一個競技場無法進入。

比較大的問題則是出現在轉職才能學得新技擊或法術上。以往超時空英雄傳說系列採用的是技能點數的規則，只要點數夠了，就可以習得下一級的法術。而古文明霸王傳為了遏止玩家瘋狂地練功，所以改成只有轉職才能習得下一級或另一系的技擊與法術。由於本遊戲的升級速度不像以往那麼快，加上轉職後能學的技擊也很有限，所以玩家在



中期的幾關都會陷入苦戰。而且遊戲中有一些無法轉職的配角人物，在無法學得新技擊的情況下，就讓人不會想要練他們了。

之前玩過北方密使的玩家，如果再來玩本遊戲，一定會發現難度提高了不少，尤其是東方線在中期以前缺乏可以施展廣域性恢復術的人，讓我方的人員得要隨時準備吃大補丸。難度提

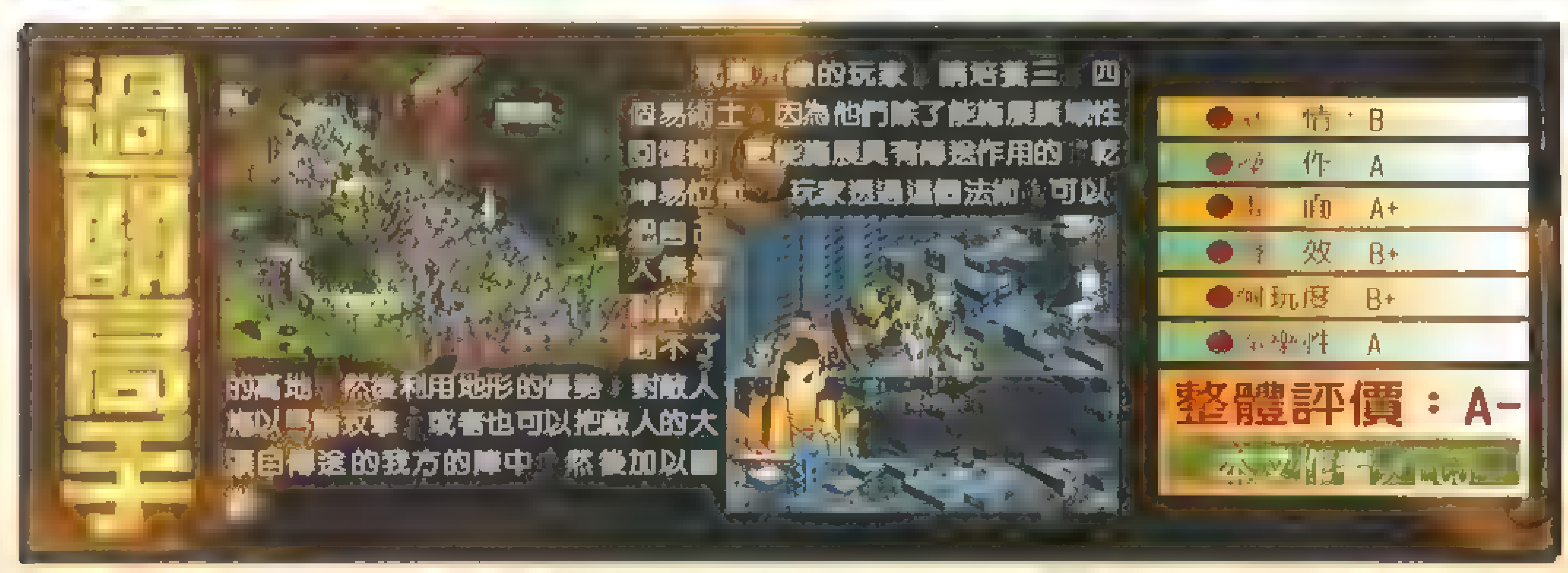


高的原因，除了AI變強了，另外就是敵人的小兵也變得太強了。筆者發現到了中期的關卡，敵人的小兵一次出來一、二十個，每個都會使用合技，在AI變強的情況下，十幾個人同時向玩家的部隊推進，然後同時施展合技，如果您的人物生命值不到一千點，怎麼夠敵人殺呢？而且施展同樣的合技，筆者發現敵人的命中率也遠高過我方，在這種情況下，如果玩家沒有一些強力絕招，怎麼能不死傷慘重呢？

是的，本遊戲的確有一些叫作『瀕死技』的絕招，不過它的限制是要生命力剩不到三分之一的情況下才能使用。筆者覺得這個生命力的限制根本毫無意義！因為敵人的AI不弱，如果他們發現某個人快要掛了，那麼絕對會集中全力先將那個人擊倒，在這種情況下，怎麼有可能讓玩家有機會用到瀕死技？說實在的，筆者把東方線從頭到尾玩完，根本就沒有機會用到瀕死技，那麼這個設計不就等於是白做的了嗎？

在劇情方面，古文明霸王傳還是脫離不了超時空英雄傳說的窠臼。打著打著，最後的魔王不是魔王，突然卻變成了外星人了。不過或許是全世界的潮流都一樣吧？魔法與劍對決外星人與雷射武器，在美國與日本的遊戲中都屢見不鮮，連魔法門六與"七龍珠"的漫畫也有類似的劇情，不過筆者個人一直是覺得這種魔法對決高科技的劇情實在有點不倫不類；各國的編劇們，麻煩你們想出一點新的東西好嗎？

整體看來，古文明霸王傳的表現雖然未超越之前的北方密使，但是仍然具有相當不錯的水準，值得喜愛RSLG的玩家一試。可惜出現如某些關卡的寶箱根本開不到、有些任務已經時間到了卻無法過關……等等的小缺失，使得遊戲遜色不少。如果當初筆者沒沒有北方密使，那麼對古文明霸王傳的評價會更高！



★國外發行：NINELIVES	★記憶體：32MB
★國內代理：精訊	★支援音效：WIN相容卡
★遊戲類型：策略養成	★顯示模式：援Direct X卡
★發行版本：光碟版	★操作界面：M
★使用平台：WIN95	★密碼保護：無
★適用機型：P-75	★遊戲售價：850元
★測試配備：P-200 MMX、64MB RAM、AW16 GOLD、12X SCSI CD-ROM、S3 VIRGE/DX	

從朝露當中誕生的眾多妖精中，其中有位妖精說出了她最不可思議的夢想，那就是不但想要成為人類，而且還要當一國之公主。起先，偉大的妖精女王拒絕了她的要求，可是在妖精意志甚堅的情況底下，妖精女王還是勉強地答應了她的要求。雖然妖精女孩身旁有著疼愛她的父親，以及妖精管家烏滋在旁協助，妖精真的能如她所願，順利地完成公主的美夢嗎？

在養成模擬遊戲已經成為許多人們最愛的今天，可能有很多剛剛接觸遊戲沒有多久的玩家，並不曉得這股熱潮是由美少女夢工廠所正式掀起的吧！早在9801風行的時代，美少女夢工廠就以它獨特清新且創意十足的新穎風格，馬上就贏得所有喜歡美少女遊戲玩家的最愛。後來更因為其一代與二代被代理商加以移植與中文化，頓時之間玩家紛紛皆以養女兒為樂。

事隔多年，美少女夢工廠一直沒有推出三代的作品，不過卻在PS主機上面先行推出了這一款夢幻妖精，既使遊戲製作時間長達兩年之久，但依然相當受到市場的熱烈迴響。隨著這款遊戲被移植至個人電腦，中文版本也在日文版本推出數個月之後緊接著上市推出，可以說是速度相當地快速。

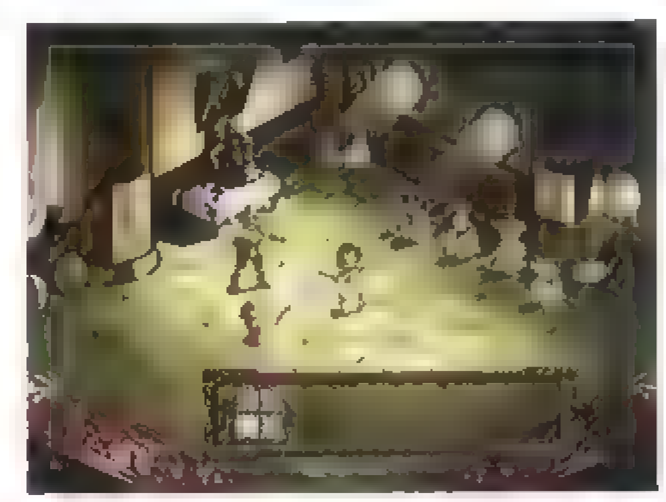
隨著個人電腦顯示技術的進步，夢幻妖精早就不再採用當時的256色顯示，而是改以16Bit高色彩的方式來展現。因此，遊戲當中的每個場景不僅變得更加鮮豔動人，就連女兒的動作與表情也更加多樣化。在Direct X5的支援之下，使得遊戲人物與背景圖案的結合更為不露痕跡，一些視覺效果的花樣也頓時增加不少。最讓玩家印象深刻的場景，應該就是女兒外出渡假的視覺畫面吧！在遊戲美工人員巧妙地與真實的風景照片合成之下，彷彿玩家自己也陪伴著女兒共同旅遊一樣興奮。

對於很多玩過前兩代作品的玩家們來說，可能都會覺得取消武者修行是一件相當可惜的事情，甚至因此而片面地將遊戲評價降低不少。不過，夢幻妖精最為成功的地方，卻是

在於整款遊戲的劇情設定部分。很多養成模擬作品往往都會犯一個毛病，那就是過於強調數值高低的變化性，而嚴重忽略掉了遊戲與玩家之間的互動性。

這些缺點，在夢幻妖精裡頭完全看不到，相反地，玩家可以感受到女兒與她的生活環境結合得更為緊密與真實。舉例來說，假如先到貴族家幫傭，後來才擔任家庭老師，婦人就會提醒孩子女兒角色的不同，老師們也會「記得」女兒表現傑出與否的變化，而不時說出對於女兒的評語。

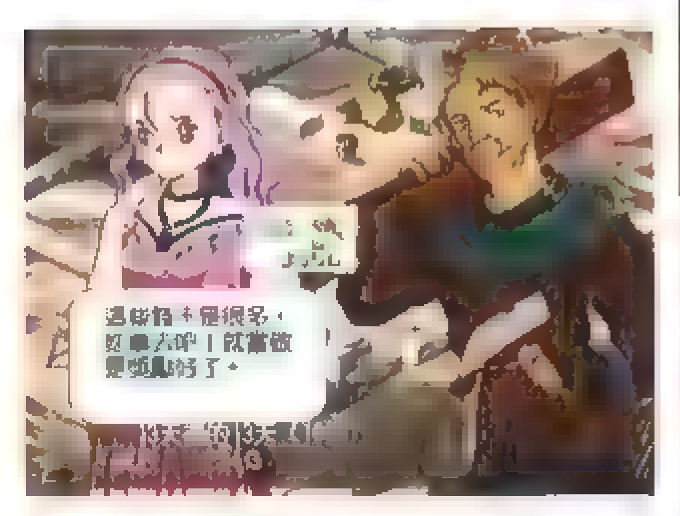
以筆者N次養女兒的經驗來說，頭一次真正地感受到育女不易的辛勞，不過也體會到其他過程所沒有的強烈成就感。在剛剛開始養女兒的時候，不知怎麼的，女兒一看就是壞小孩的樣子，而且做什麼事情都不專心，無論是上課或是打工都一樣。不過在筆者苦心教導的情況之下，女兒總算是慢慢體會到父親的辛苦，除了對於父親更加喜歡與崇拜之外，也會開始擔心家裡的經濟狀況等等，更會在父親生日的時候買禮物送給父親。最後，筆者居然將女兒的道德培養到全滿，並且當上了大司教教主，此時的喜悅實在是筆墨難以形容。



夢幻妖精還有一個相當特別的設計，那就是遊戲允許玩家一次就把所有的行程表給排滿，雖然不失為較快看到結局的方式，不過筆者並不怎麼建議玩家這樣玩，因為這樣子一來就無法體驗到玩家與女兒之間的互動性了。但是，既使玩家已經替女兒排好行程，只要是該行程尚未執行到，還是可以隨時中途加以變更的。

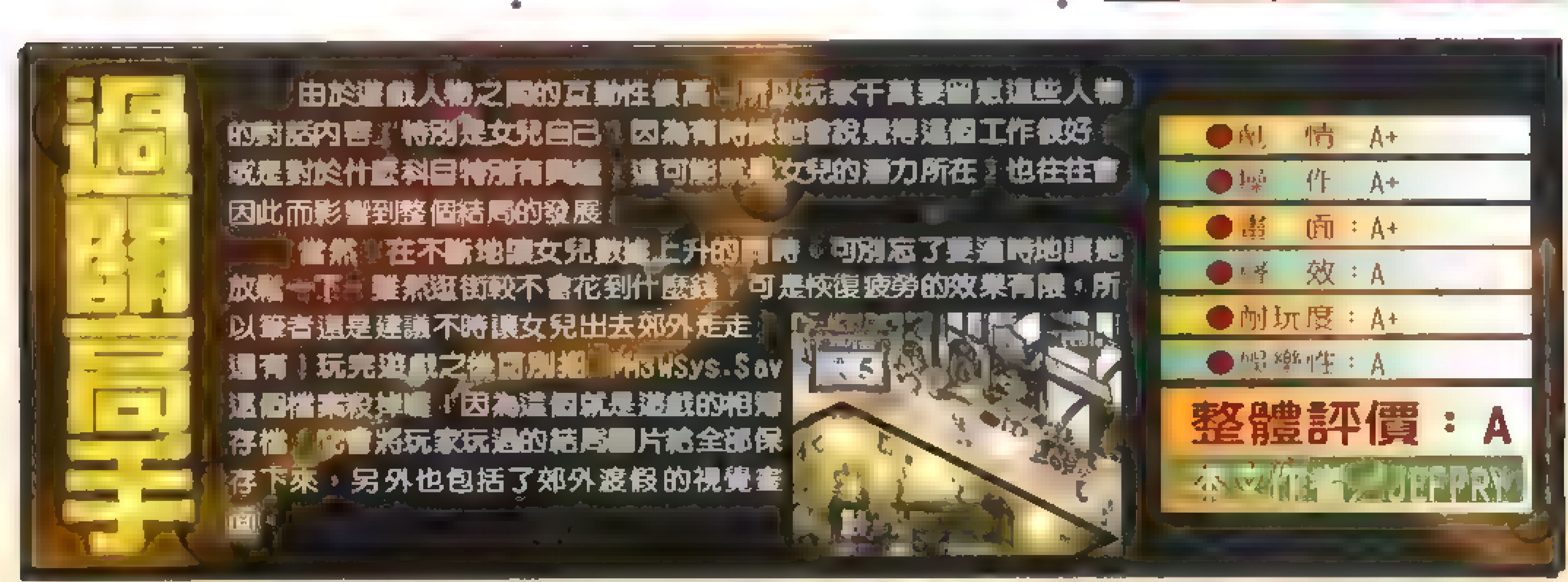
另外，有著遊樂器版本所沒有的王國祭典設計，亦是夢幻妖精的一大特色所在。雖然名為祭典，說穿了就是藉機舉辦各式各樣的選拔比賽，假如您自認女兒的表現還不夠突出的話，最好是不要每次都參加祭典，因為排名落後先不說，說不定反而會讓女兒喪失不少自信呢！

遊戲音樂的部分比較不突出，可能是夢幻妖精較為失敗的地方，不過幸好遊戲的語音相當突出，彌補了不少這方面的評



價，既使遊戲並沒有做到全程語音的效果。另外，遊戲小人物的解析度過低也是相當可惜的地方，不曉得為何製作小組會如此設計，因為某些狀況底下，馬賽克的糊掉效果真的很嚴重，放在說明書裡頭的圖案看起來更是明顯。隨著遊戲附贈的結局卡片，不但是可以當做是一種珍藏贈禮，更可以參考上面的數據來培養出自己所想要培養出來的女兒，不過要是放置卡片的透明小冊能夠再做得精緻一點就更棒了！

喜歡養成模擬的玩家，這款夢幻妖精是絕對不容錯過的佳作，既使以前從來沒有玩過這類遊戲的玩家，也能夠透過簡單容易上手的操作方式，以及明確無比的遊戲規則，一起與心愛的女兒成長再成長。



過關高手

由於遊戲人物之間的互動性很高，所以玩家千萬要留意這些人物的對話內容，特別是女兒自己，因為有時候她會說覺得這個工作很好，或是對於什麼科目特別有興趣，這可能就是女兒的潛力所在，也往往會因此而影響到整個結局的發展。

當然，在不斷地讓女兒數據上升的同時，可別忘了要適時地讓她放鬆一下，雖然逛街較不會花到什麼錢，可是恢復疲勞的效果有限，所以筆者還是建議不時讓女兒出去郊外走走。

還有，玩完遊戲之後可別把MhsWSys.Sav這個檔案殺掉喔！因為這個就是遊戲的相簿存檔，它會將玩家玩過的結局圖片給全部保存下來，另外也包括了郊外渡假的視覺畫面。

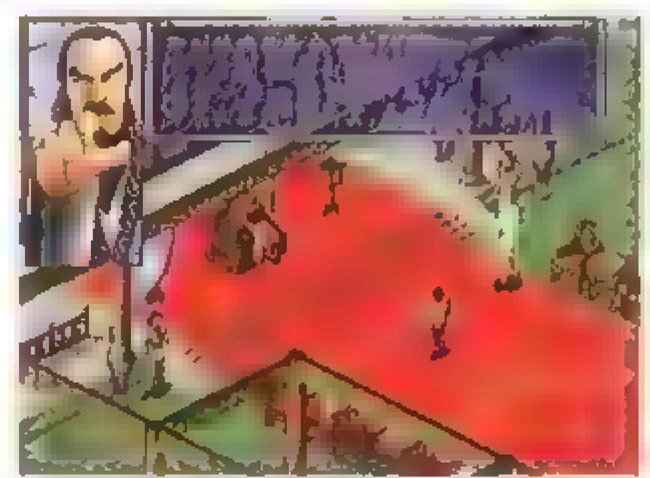
劇情	A+
操作	A+
畫面	A+
音效	A
耐玩度	A+
娛樂性	A

整體評價：A

美少女夢工場～夢幻妖精

★設計公司：謎像視覺	★記憶體：16MB
★發行公司：智冠科技	★支援音效：S
★遊戲類型：角色扮演	★顯示模式：SV
★發行版本：光碟 X 2	★操作界面：M
★使用平台：WIN95	★密碼保護：無
★適用機型：P-100以上	★遊戲售價：599元
★測試配備：PⅡ-266、128MB DRAM、32x CD-ROM、Voodoo 2、AWE 64	

用「一朵驚世之雲」來形容「風雲」中的步驚雲，那真是再貼切不過了。這部由香港漫畫大王馬榮成的鉅著所改編的電腦遊戲，由於也有同名電影正上映中，整體所展現的氣勢，簡直是銳不可當。步驚雲之所以活著，似乎只是爲了復仇，幼年孤苦無依的成長背景，造就他冷傲孤僻的性情。這樣的行事風格，在一切以武力解決紛爭的時代，的確很具說服力。阜民個人頗爲欣賞這樣的主角，因爲他不再千篇一律是出身名門正派，或者，開口閉口滿腔「俠義道」的爛好人。如此一個「殺人魔」，在深受儒家思想影響的社會中，的確有強勁的震撼力。然而造化弄人，一生寡情的步驚雲，到頭來，終究還是避不過「情」和「義」所交織成的困惑。



如此深具衝突性的劇情，本身已然張力十足，如今搬上電腦螢幕依然是魅力不減。拜漫畫原著之賜，這款同名的電腦遊戲，在劇情上的編排，展現了令人刮目相看的轉折起伏，說是劇力萬鈞，諒非謬譽。遊戲中，叫得出名號的方面人物，更如過江之鯽，個個雄霸一方，實力超群，加上人來人往的，熱鬧至極。玩這款遊戲若是不用點心思，到得遊戲終了，很可能還是理不清其間複雜的人脈關係。前前後後絕少冷場，是這款遊戲的一大特色，由是之故，遊戲在劇情上的表現，顯然是無可挑剔的。

美工在遊戲裡所展現的實力，也值得玩家喝采。室內場景的桌椅、擺飾等，無不精心雕琢，擬真度極高。人物的繪製，也掌握得住特異的神韻，精美而細膩。對話時所出現的人物肖像，更能適切的表達人物氣質，對於該人物的各方面「感覺」，很容易抓得住。動畫的表現，於這款遊戲更是一絕，尤其是在戰鬥時的效果尤甚。有些場面或許應該列入限制級，但是，單就遊戲所呈現的成績而言，實在不容旁人輕易忽視、抹煞。

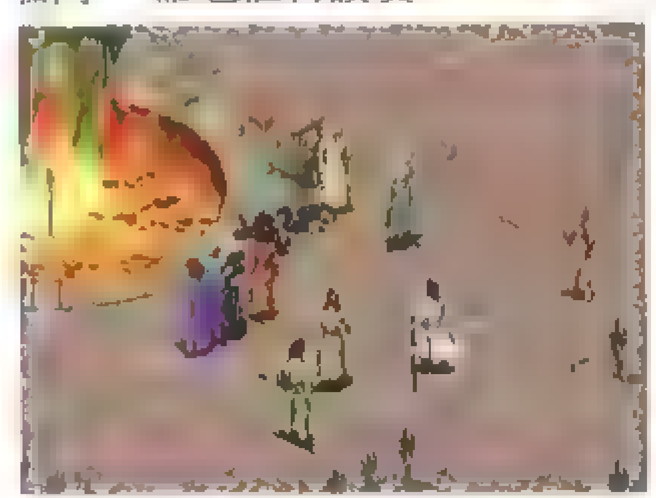
這款遊戲的戰鬥系統，堪稱近期國產角色扮演遊戲之翹

楚，草民個人極為喜愛，畢竟，很久沒有殺得這麼過癮了。除了難度合理之外，戰鬥時的動畫表現，更是展現了驚心動魄的氣勢。琳琅滿目的招式，各有眩目的表現手法，其中更讓人感動的是，在戰鬥過程中，玩家可以很清晰的感受到遊戲製作的用心。從擺穩馬步發功開始，如同排山倒海的特效就此展開，一連串的細膩動作，無不讓人嘆為觀止。從動作上的抑揚頓挫、衣角的擺動、人物的翻轉等等，其擬真的程度，玩家很難不受感動。單就這個部份而言，草民衷心致上最高的評價。

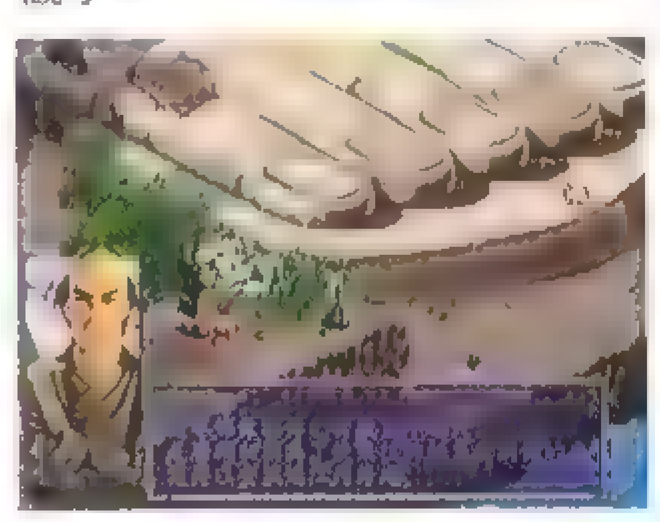
要是將喇叭關掉來玩遊戲，玩家大概就很難感動了…音樂和音效的表現，在這款遊戲中，無異發揮了畫龍點睛的作用，懾人的音效更是戰鬥系統成功的一大功臣。而音樂在不同的情境也各有適切的催化效果，玩家在不知不覺中，很容易遭背景音樂輕易的帶入情境。就個人經驗而言，只要是「心存善念」的玩家，相信會玩它越久，越為喜愛。

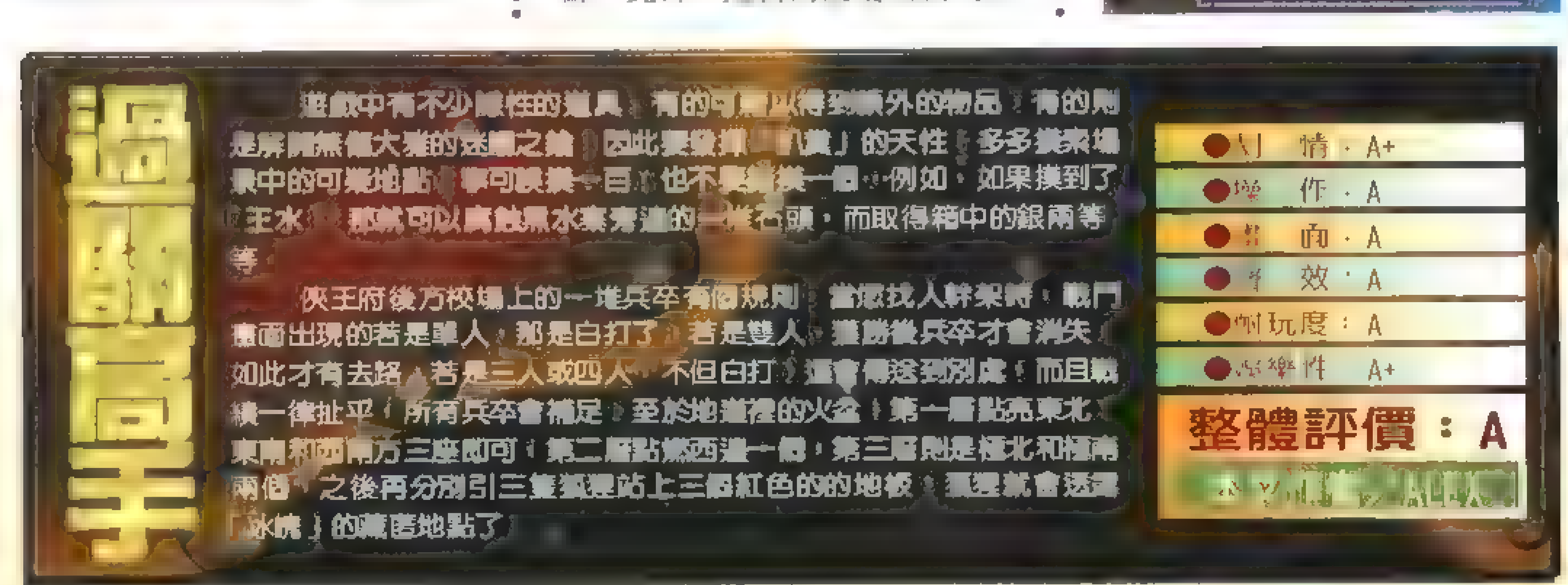
因為戰鬥保有相當的難度，於是，武器裝備和各項道具也就發揮了關鍵性的作用。遊戲在這方面的設計也極用心，不但每一項物品都配有專屬的圖示，而且在物品欄裡還詳細記載了各自的功用，對於遊戲的進行，幫助很大。人物的等級和這些武器裝備，也有極為合理的適用限制，縱然買得起高檔貨，但在等級不夠的情況下，也只有徒呼負負。這樣的設計成果，值得玩家細細品味，因為它成功的一改近期諸多同類型遊戲中，讓武器裝備淪為花瓶的普遍弊病。

除了戰鬥系統，這款遊戲還是相當有難度的。在製作上有個極為友善的設計手法，劇情路線發展以外的場景，主角會自行排除。亦即，走錯了路線時，主角會自己來一段「此地不宜」的自言自語，這能避免抓瞎或走錯冤枉路。縱使是單線式的劇情，但由於場景是開放式的，所以這方面的困擾，在遊戲中還屢見不鮮。此外，迷宮的難度與戰鬥系統也在伯仲之間，能夠兼顧難易度是迷宮的特色，但難度高的部份，的確也夠抓落半頭秀髮的…這是針對還有頭髮的玩家說的。相信有不少玩家大概都曾被困在「俠王陵」吧？這應該是遊戲裡最為棘手的部份，儘管它教人有點咬牙切齒，但不落俗套的設計點子，確也值得讚賞。



在草民初次見到遊戲的戰鬥動畫效果時，內心因受到強力震撼而「春心蕩漾」不已，如今尚且餘震不斷，所以要誠懇的推薦給熱愛國產角色扮演遊戲的玩家們。要是曾經對國產遊戲失望過，「風雲」有足夠的實力，可以讓您重拾信心…沒錯！免開刀、免吃藥，安裝之後即可見效，效力之強，連「威而鋼」也望塵莫及…草民玩完遊戲之後，對「包子」和「豬肉」也完全改觀了…





過關高手

遊戲中有不少隱性的道具，有的可以得到額外的物品，有的則是解開無盡大雅的迷團之鑰，因此要發揮「八卦」的天性，多多搜索場景中的可疑地點，寧可誤搜一百，也不要錯漏一個。例如，如果摸到了「王水」，那就可以腐蝕黑水寨旁邊的一塊石頭，而取得箱中的銀兩等等。

俠王府後方校場上的一堆兵卒有個規則，當您找人幹架時，戰鬥畫面出現的若是單人，那是白打了，若是雙人，獲勝後兵卒才會消失，如此才有去路，若是三人或四人，不但白打，還會傳送到別處，而且戰績一律扯平，所有兵卒會補足。至於地道裡的火盆，第一層點亮東北、東南和西南方三座即可，第二層點燃西邊一個，第三層則是極北和極南兩個，之後再分別引三隻狐狸站上三個紅色的的地板，狐狸就會透露「冰佛」的藏匿地點了。

●劇情：A+
●操作：A
●畫面：A
●音效：A
●耐玩度：A
●娛樂性：A+

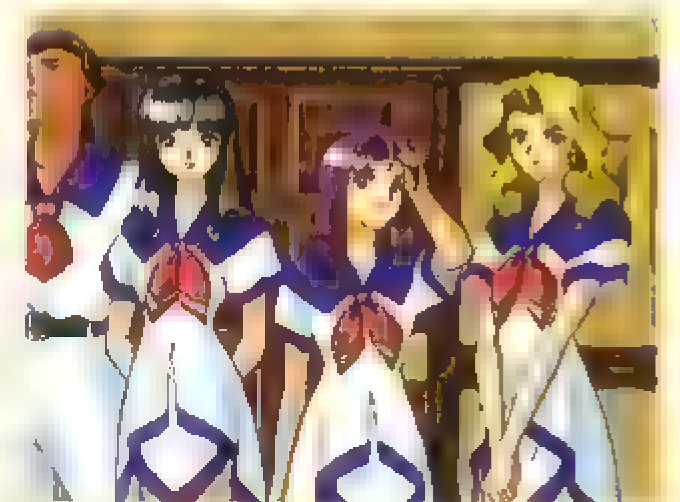
整體評價：A

風雲之天下會

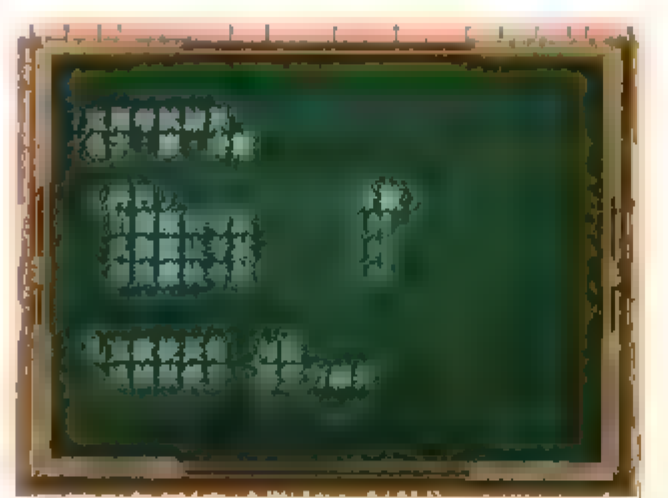
★國外發行：FUJITSU	★記憶體：16MB
★國內代理：華義國際	★支援音效：WIN相容卡
★遊戲類型：養成	★顯示模式：SVGA
★發行版本：光碟	★操作界面：M、K
★使用平台：WIN95	★密碼保護：無
★適用機型：486DX4-75	★遊戲售價：900元
★測試配備：6x86L-P166、24x CD-ROM、32MB RAM、SB PRO II	

炎炎夏日，又到了畢業與暑假的季節，你想要好好談場戀愛嗎？雖然這些開場白聽起來很像『×級生』之類的H-Game，但是我們今天要介紹的，卻是一個清新健康、老少咸宜的純戀愛養成遊戲。因此，未滿十八歲的玩家，也可以好好地在電腦上談一場戀愛，不過玩歸玩，小心可別把暑期的大考給搞砸了！

由日本FUJITSU所推出的戀愛物語之魔法學園（以下簡稱魔法學園），背景是繼承第一代的戀愛物語而來。主角在出外修行幾年後，又再度回到學校就學，面對著女大十八變的昔日同學，要如何順利追到心儀的對象呢？而在主角大談戀愛之際，瓦爾大陸卻陷入了毀滅的危機，如何解除世界末日的危機呢？答案也在談戀愛中喔！

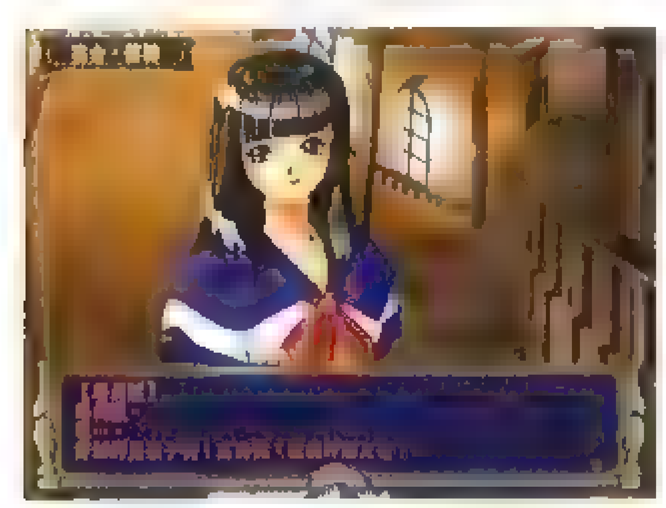


提到魔法學園的遊戲進行方式，筆者覺得可以用美少女夢工場＋同級生二來形容。這話怎麼說呢？在本遊戲中，玩家必須透過安排主角每週課表的方式，來提升主角在魔法、學科與武術方面的能力，這種透過不斷上課來提升屬性的方法，真的與美少女夢工場如出一轍。而主角在追求心儀對象的過程中，必須藉由『到處閒逛』來觸發各種事件，製造與女主角們邂逅的機會，然後再透過不斷密集約會的方式，提升女主角的好感度；這種追求的技巧，跟同級生二不是很像嗎？



在所有課程中，玩家可以透過武術、治癒及創造三種魔法課程，來提升該種魔法與文系、理系或感性的能力；不過如果課程失敗的話，屬性是會被倒扣回去的！至於自由活動，則是給玩家到街上逛逛，

找尋搭訕機會用的；社團活動的話，要看玩家參加的是哪種社團，來決定提升的屬性。



看完了養成部份，接下來看看主角要如何談戀愛吧！在本遊戲中，主角會經由某些固定的事件，而與各女主角產生『命運的相逢』，然而並不是從此就一帆風順了。想要贏得美人的芳心，得要在認識之後，不斷找機會碰面以培養好感度，接著密集在假日透過約會的方式，來增進情感，才有可能攜手共同走向結局。在遊戲中的固定場景有服飾店、花店、餐廳、公園、道具屋等，玩家平時到這些地方逛逛，將有可能開啟與某些女主角約會的關鍵；假日約女性到這些地方的話，則會視季節與玩家的答話，產生不同的結果。因此，帶適當的人到適當的地點，講適當的話，是相當重要的。

雖然本遊戲嘗試想要把養成與戀愛融合起來，但是筆者玩過後的感覺卻只能用『美少女夢工場的二分之一＋同級生二的二分之一』來形容。因為在養成部份，可供選擇的項目實在太少，而且缺乏美少女夢工場系列中『修行』的設計，如果玩家太早把主角鍛鍊完，那麼就得花上一段不短的時間來等待結局。這種等待的時間愈長，就會讓玩家愈感到無聊與厭煩，所以養成的項目太少實在不是一件很好的事。

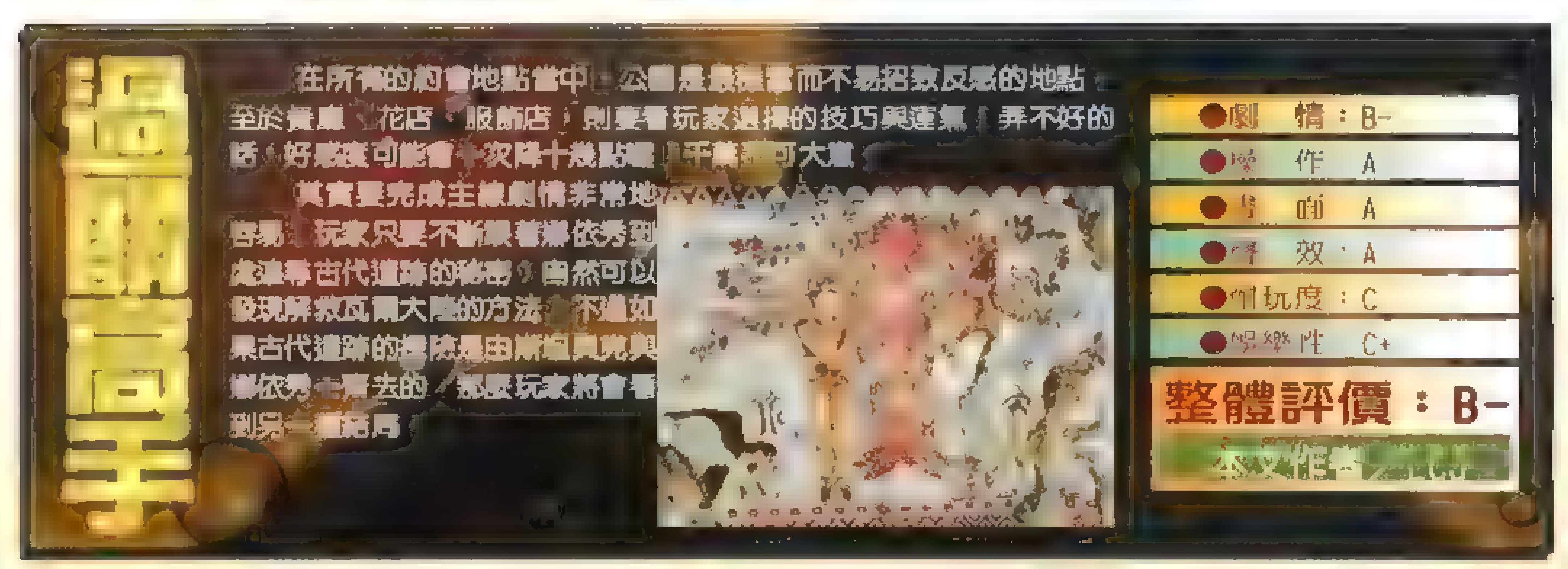
在戀愛部份，最重要的『突發事件』設定，在本遊戲中做得相當失敗，所有的事件幾乎都是時間一到就會自動發生，重複率相當地高，因此難以給人新鮮感，玩家只要照著經驗做，女主角就會手到擒來，實是讓人失去了追求的動力。

由於本遊戲在養成與戀愛的部份的深度都不足，如果把對話都關掉的話，大約四、五個小時左右就可以完成一個人物的攻略，在內容重覆性高的情況下，

實在難以讓人想把全部的角色都追過一遍。

魔法學園雖然有著相當出色的美工表現與題裁，但是在內涵不怎麼樣的情況下，整個遊戲的表現也就遠不如養成的經典—美少女夢工場了，這就像在能考一百分的情況下，因為個人的疏忽而考了不及格一樣，實在很可惜。

撇開遊戲的深度不談，整個遊戲最讓筆者感到不滿的地方，在於結局的安排。雖然本遊戲號稱有數十種結局，但是筆者在玩過幾次之後，發現瓦爾大陸是否毀滅，才是整個遊戲最主要的結局，玩家的愛情故事只能算是遊戲中的插曲而已。在玩家向女角告白（或接受女主角的告白）後，會看到一張代表兩人幸福的圖片，接下來就會進入瓦爾大陸走向滅亡的最後結局，而娜依秀是否找到所愛的人，才是整個世界是否能得救的關鍵，玩家辛苦了好幾年的愛情長跑，如果沒有娜依秀，就什麼都不是了。對一個以戀愛養成為號召的遊戲來說，這種結局未免太欺騙玩家的感情了吧！（嗚…把我的愛情還給我！）



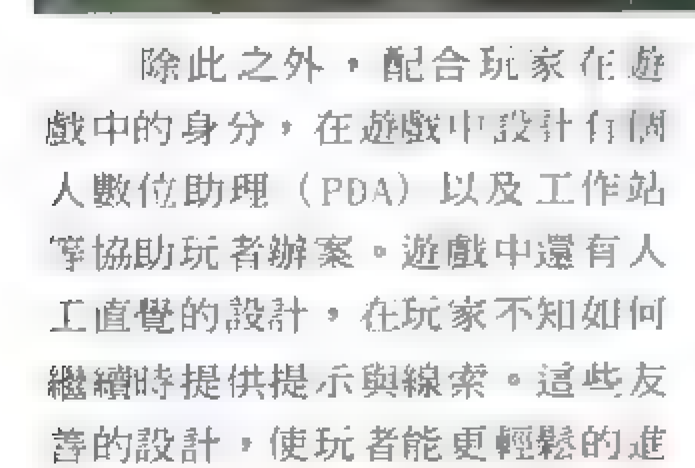
★國外發行：Fox Interactive	★記憶體：16MB
★國內代理：台灣藝電	★支援音效：Direct X相容卡
★遊戲類型：冒險	★顯示模式：Direct X相容卡
★發行版本：光碟×7	★操作介面：M、K
★使用平台：WIN95	★密碼保護：無
★適用機型：Pentium 120MHz	★遊戲售價：1380元
★測試配備：PⅡ 233MHz、64MB RAM、12x CD-ROM、i740顯示卡、SB16	

「X檔案」，半世紀來長久塵封於美國聯邦調查局內的文件檔案，卻在世紀末即將到來之時，在全球掀起一陣熱潮。這部原來只打算做一季就結束的影集，在全球影迷的聲援下，已經欲罷不能的即將邁入第六季。同時，X檔案也創下電視影集搬上銀幕的紀錄，在電視版未結束前便有電影版的推出。而在電影即將上映的同時，福斯公司推出了這套「X檔案」的電腦遊戲，準備將X檔案的熱潮推至最高峰。不過想親身扮演穆德（Mulder）或史卡利（Scully）的玩家可能會相當失望，因為在遊戲中，玩者所扮演的角色是FBI中的另一個探員Willmore，負責偵辦穆德與史卡利失蹤的案件。

從遊戲一開始，玩者就可以很明顯的感受到製作小組想在電腦螢幕上重現觀看電視影集經驗的企圖。充滿迷團的開場事件、熟悉的片頭影片、以及正式進入遊戲後在螢幕下方打出的演員、編劇、導演姓名，都與電視影集的表現方式相同。在影片的部份，雖然「X檔案」支援了16bit高彩模式，但筆者建議玩家們還是使用24bit全彩模式來觀看，才能完全享受遊戲中準備的各種場景。除了過場劇情外，包括人物對話以及行動等，都是使用影片來表現，而且這些影片都是實景拍攝而成，與多數遊戲使用藍幕拍攝合成的效果截然不同。遊戲中甚至可以選擇將字幕打開，幾乎和使用電視觀賞一模一樣。除了這些技術的細節之外，由於整個遊戲的影片拍攝部分是完全交給原影集的製作小組進行的，在風格上不會有不搭調的感覺，光這點就幾乎勝過所有其他由電影或影集改編而來的遊戲。就重現影集原味這一點而言，這個遊戲可說是相當成功的。不過說到這點，筆者不禁要小小的抱怨一下。「X檔案」使用了Apple公司最新的Quick Time 3.0軟體來播放影片，但是Quick Time 3.0目前在Win95中文版中無法正常顯現字體，這使得原本遊戲中的字幕都變成了亂碼。Apple公司已經承諾要推出修正程式，在此之前，玩者只能依靠自己的聽力來進行遊戲了。

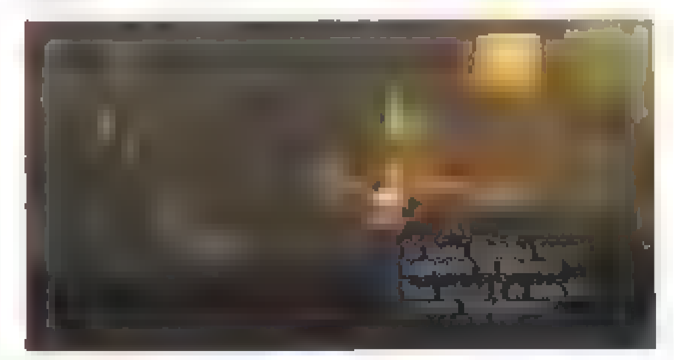
在遊戲介面上，「X檔案」和目前大多數的圖形冒險遊戲

相同，採用一鼠走天下的操控方式。在遊戲過程中，移動時是以第一人稱視角顯示，不過筆者感覺這一部份做的相當粗糙，人物的行進居然還是古老的一格一格的前進，這點多少讓這個遊戲的表現打了些折扣。不過除此之外，其餘的部分倒是設計得相當傑出。例如在螢幕上，除了身上的物品會以圖示來顯示之外，還會在適當的時候出現代表情緒、想法、證物、行動等等的圖示，若玩者在過了一段時間後仍未採取行動，這些圖示也可能會消失。這使得遊戲進行過程的變化性增添不少。

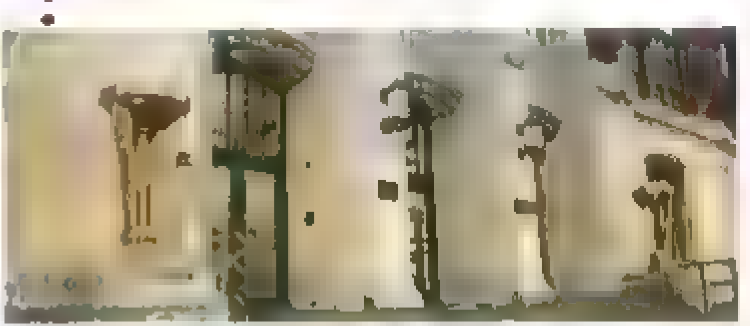


除此之外，配合玩家在遊戲中的身分，在遊戲中設計有個人數位助理（PDA）以及工作站等協助玩者辦案。遊戲中還有人工直覺的設計，在玩家不知如何繼續時提供提示與線索。這些友善的設計，使玩者能更輕鬆的進行遊戲。不過相對的，遊戲中的謎題設計就顯得太過簡單，幾乎沒有挑戰性可言；即使有略為困難的，也可依靠人工直覺的提示順利通過，這點或許可算是美中不足之處。

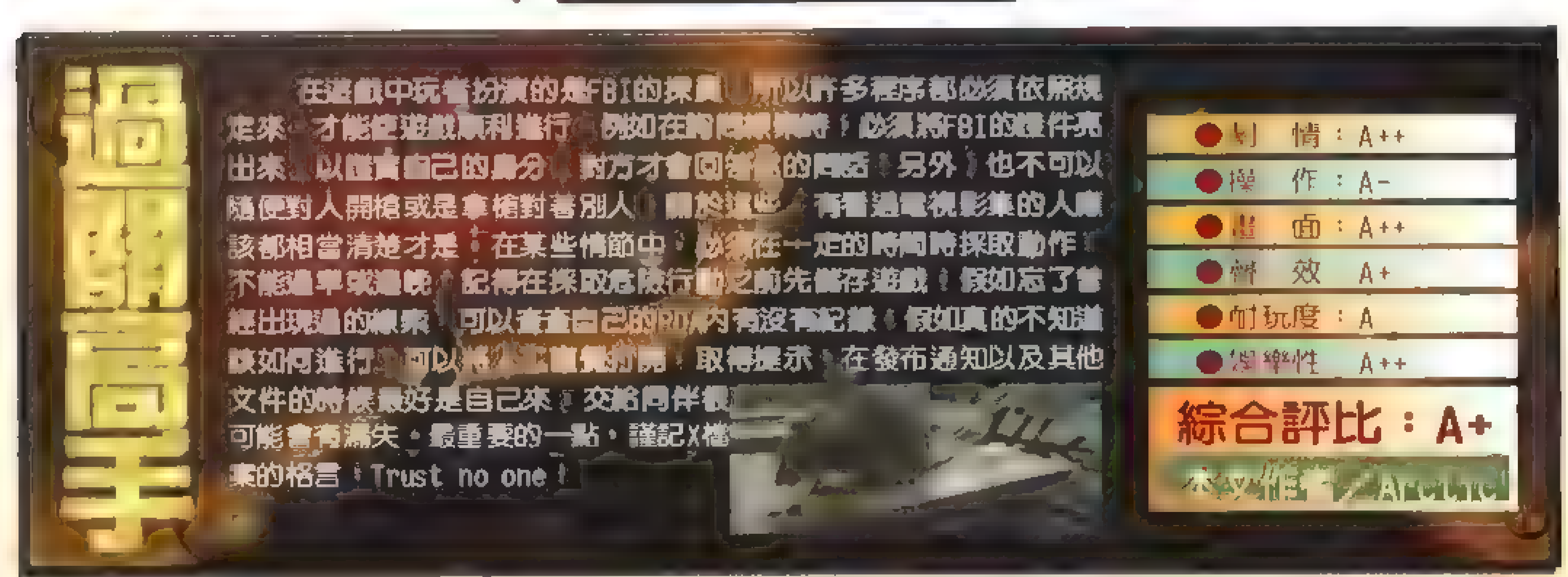
在劇情方面，「X檔案」採取的是類似「叛變克朗多」的做法，由原作者另外編寫一段全新的劇情，而此段故事又與電視影集中的主線息息相關，故事的時間則置於電視影集的第三季與第四季之間。在遊戲中，玩者會遇見所有影集中熟悉的角色－穆德、史卡利、副局長史基納（Skinner）、X先生（Mr.X）、以及頭號反派癌人（Cancer Man；Cigarette Smoking Man）。既然與電視影集的故事主線有莫大的關聯，遊戲中的劇



情自然也少不了政府陰謀論、外星殖民入侵、人體實驗等等陰謀論。不過承續了影集中一貫的敘事風格，大部分的情節都不會交代的很清楚，而必須依靠玩者去推敲，這點可能會讓不熟悉X檔案的人大感吃不消，甚至有完成遊戲後還搞不清楚整個故事來龍去脈的情況發生。不過對於喜愛X檔案的人而言，這個遊戲的故事就相當精采了，不但補足了電視影集中未交代清楚的情節，同時還連接了電影版的故事，絕對能滿足X迷（X-philes）們的好奇心。



由於這個遊戲的屬性特殊，在評量整體遊戲的表現時，必須分成兩部分來談。只以冒險遊戲的角度來看時，「X檔案」只能算是一個中上之作。雖然它在影片部分有極佳的品質，遊戲介面的設計也極富巧思，但其謎題過於簡單，行動介面老舊，劇情對於非X迷而言又交代的不清不楚，這使得非X迷的玩者會有不知所云的感覺。不過考慮它是一個影集的衍生作品時，這個遊戲實在是非常傑出。由影集的原班人馬（包括演員、攝影、編劇、配樂、導演等等）所拍攝的影片，忠實的表現出了X檔案的原味，同時又兼具了遊戲的趣味，滿足了X迷參予X檔案的夢想。喜歡X檔案的人，這個遊戲是絕對不可錯過的



★國外發行：SEGA	★記憶體：16MB
★國內代理：鼎昌	★支援音效：援DirectSound
★遊戲類型：射擊	★顯示模式：援DirectDraw
★發行版本：光碟	★操作界面：M、K
★使用平台：WIN95	★密碼保護：無
★適用機型：P-90	★遊戲售價：1050元
★測試配備：P-200 MMX、64MB RAM、AW16 GOLD、12X SCSI CD-ROM、S3 VIRGE/DX	

1998年12月，就在大家準備歡渡聖誕佳節之際，卻突然傳來遺傳基因研究所發生研究員的離奇失蹤事件，爲了要深入調查詳情，政府高層派出特種工作人員進入研究所當中，透過該人員的最後聯絡內容，得知所長居禮恩博士似乎在從事著相當危險的行爲。湯馬斯羅根就在這樣的情況底下，獨自進入研究所裡調查箇中隱情，更是想要確定自己的未婚妻蘇菲是否一切安好…

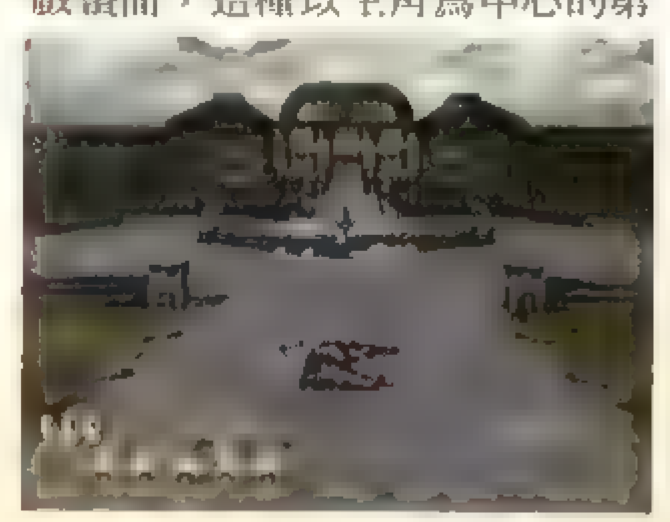
近年以來，製作光線槍遊戲最爲成功的遊戲廠商，不是早期獨領風騷的Taito公司，更不

是後來居上的Konami公司，而是最近因爲Dreamcast炒得火熱無比的Sega公司。由AM2小組製作的VR終極戰警系列，可以說是相當少見的經典作品代表，這款遊戲並且將同類射擊遊戲帶往另外一個高峰。

在這樣的前提之下，AM1小組也不甘示弱地製作了這一款死亡之屋，除了造成大型電玩的殷勵動熱潮之外，並且在SS上機版本發售不到四個月的短短時間，就馬上推出了這款個人電腦的移植版本，這是否也意味著Sega公司越來越重視個人電腦的遊戲市場呢？還是有著其他的因素存在？

說到死亡之屋的畫面表現，可以真說是讓人又愛又恨。怎麼說呢？就移植至SS版本的角度來看，這款遊戲的確是表現得相當出色，特別是在支援Direct 3D的情況底下，原本爲玩家最爲垢病的貼圖效果，都有了更爲完美的表現。但是與原始的大型電玩版本比較起來，死亡之屋的演出就實在是有點差強人意，很多遊戲當中的物件皆可以感覺到製作得相當粗糙，除了精緻程度不及格之外，整個遊戲場景更有種說不出來的過於空曠感覺。

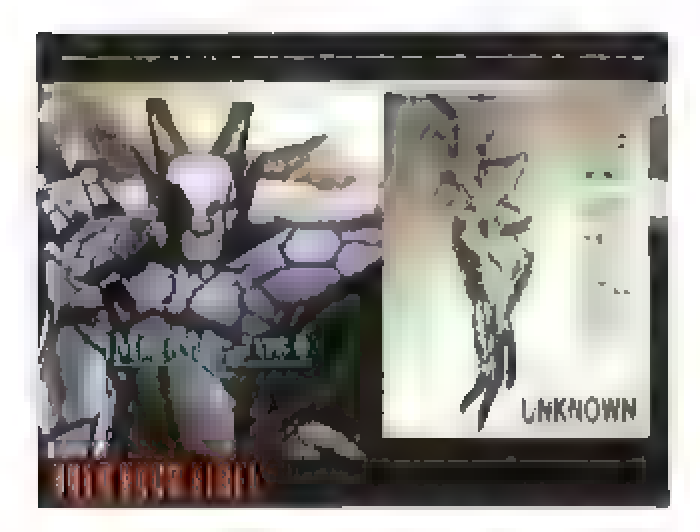
如果撇開這些畫面的問題來看，死亡之屋這款遊戲的成績倒是真的很不錯。如同VR終極戰警系列一樣，死亡之屋同樣採用了電影運鏡的手法來處理整個遊戲畫面，這種以主角爲中心的第



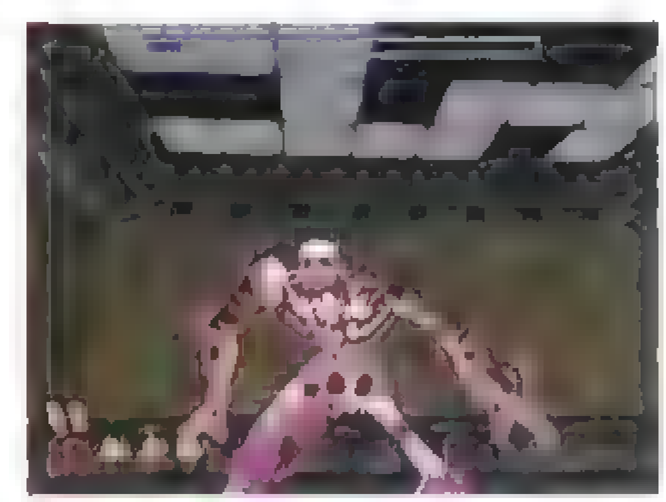
一人稱視角，不僅讓玩家有一種逼真無比的娛樂效果，而且更將整個遊戲的緊張氣氛營造到最高點。

遊戲的音樂就更不用說了，在掌握著節奏明確緊湊的處理原則底下，更是使得死亡之屋這款遊戲的聲光效果更加地接近完美。另外，我們也不能忽略掉遊戲音效處理的傑出效果，筆者從頭到尾不曉得被突如其來的敵人嚇過多少次，更別說隨著玩家的不斷攻擊，使得殭屍鮮血佈滿整個螢幕的那種噁心反應。

如同VR終極戰警一樣，死亡之屋最佳的操控裝置仍然是滑鼠一途，不過筆者也曾經試過用Game Pad來進行遊戲，效果倒是比預期當中的還要好上很多。鍵盤就更不用說了，受限於鍵盤的特性，想要玩得隨心所欲幾乎是不太可能的事情。在兩人同玩的情況底下，筆者建議一人使用滑鼠，另外一人則是使用Game Pad。



說到兩人同玩，個人電腦版本的死亡之屋還準備了許多不同的遊戲模式，讓玩家一口氣可以用不同的方式來享受這款遊戲。Arcade模式就是遊戲最為原始的移植版本，在PC模式裡頭則是可以從六個人物當中選擇出一人或兩人來進行遊戲，不過整個遊戲的劇情發展並不會因為選擇人物的不同，而有著不同的處理方式，這點是筆者覺得相當可惜的一點。至於最後的Boss模式，就是讓玩家先行練習頭目對戰的最好方式，特別是每一個頭目的弱點與攻擊方式皆不相同，所謂知己知彼百戰百勝，多多練習是絕對有百益而無一害。

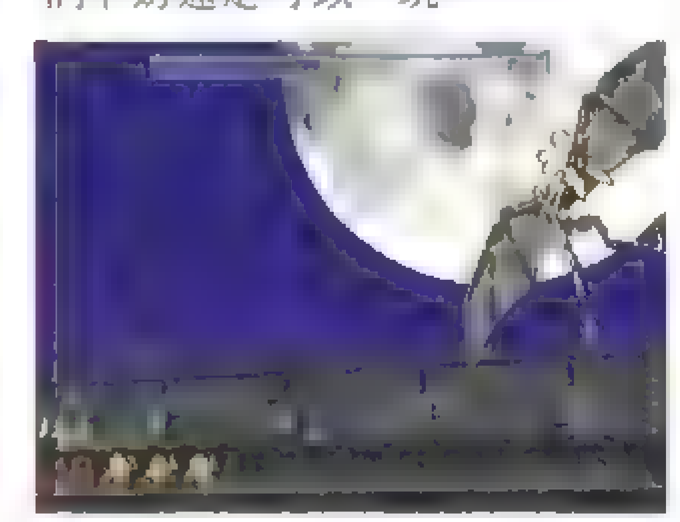


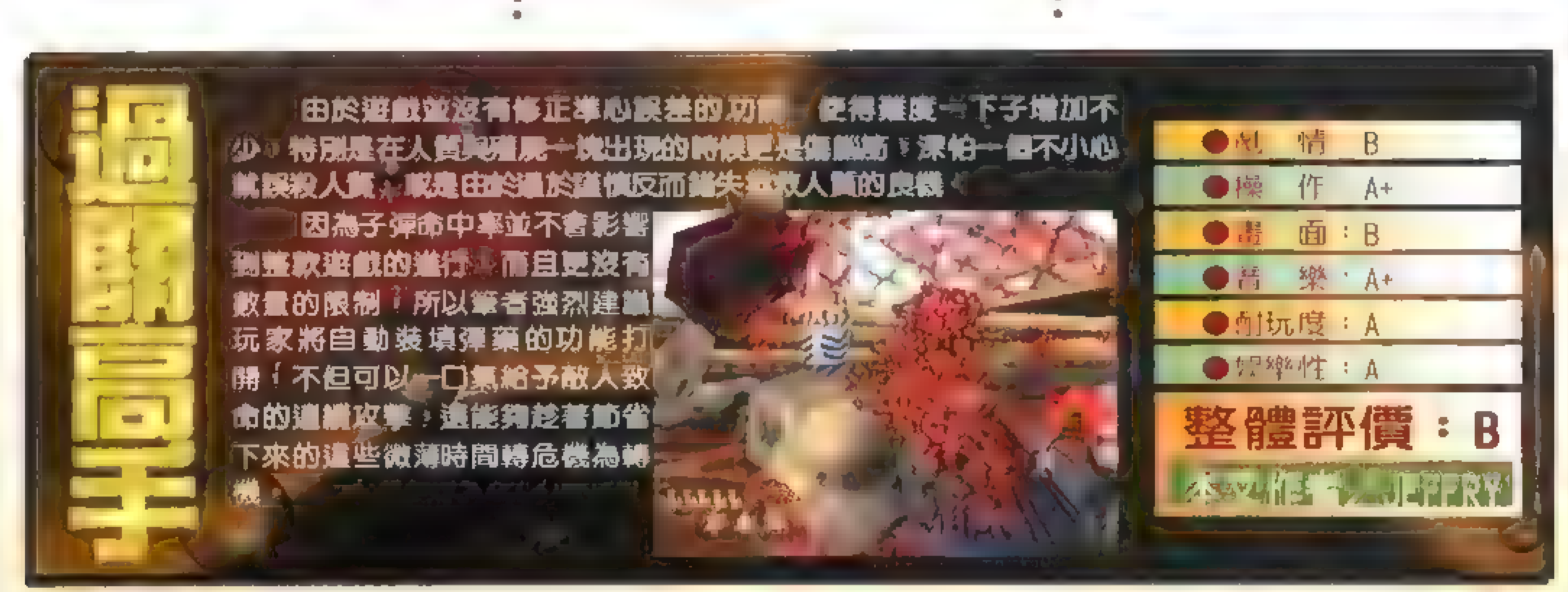
為了要彌補整款遊戲長度可能過短的缺點，死亡之屋特別有著相當特殊的故事分支系統設計。其實說穿了，就是隨著遊戲當中是否成功地拯救到人質，或者是分歧點選擇的不同，而會影響到主角接著進行的遊戲路線。雖然整個遊戲劇情並不會因此而有太大的改變，不過這種微妙的差異倒使得遊戲的耐玩性增加不少，玩家自然也就有股衝動想要一睹所有路線的相異處。

死亡之屋最大的缺點，除

了前面提到的畫面表現之外，可能就要算是敵人的種類過少吧！除了頭目稍具特色之外，其他的敵人似乎都只懂得不斷向前襲擊主角，要不然就是拼命丟擲物品進行攻擊，玩久了之後自然就顯得比較無趣一點。但是筆者要特別值得一提的是，整款遊戲的流暢程度可以說是相當出色，與SS版本動不動就會進行讀取的情況比較起來，實在是更有一氣呵成的快感。

很難替死亡之屋下一個最好的評語，雖然這款遊戲帶來的緊張刺激氣氛遠勝過VR終極戰警系列，可是不如預期中完美的畫面演出卻又令人扼腕不已。不過在遊戲音樂的表現相當傑出的情況之下，喜歡這類遊戲的玩家們不妨還是可以一玩





死亡之屋

★國外發行：Stardock	★記憶體：16MB
★國內代理：憶弘國際	★支援音效：SB
★遊戲類型：策略	★顯示模式：SVGA
★發行版本：光碟	★操作界面：M
★使用平台：WIN95	★密碼保護：無
★適用機型：486DX4-75	★遊戲售價：890元

★測試配備：6x86L-P166、24x CD-ROM、32MB RAM、SB PRO II

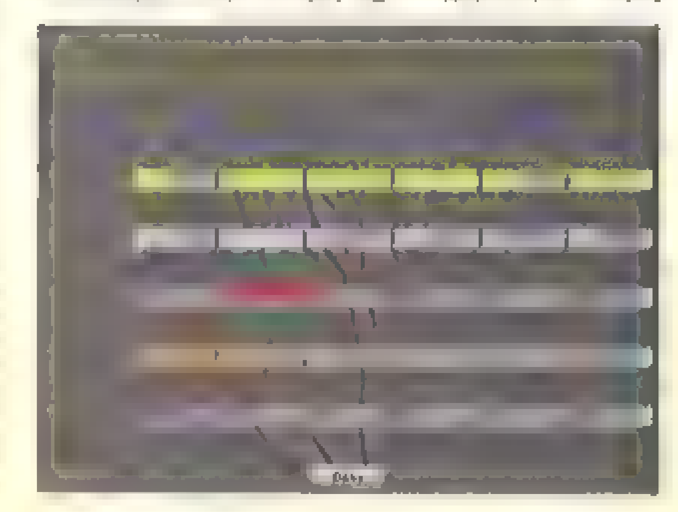
提到Stardock這家公司，多數的國內玩家應該都相當陌生，但是對常玩OS/2遊戲的玩家來說，這家設計《星際文明》的公司，可以說是相當有名的。由於筆者久聞Stardock的大名，因此知道他們[illegible]一套以商業模擬為主題的遊戲後，體內熱愛策略模擬的細胞便蠢蠢欲動，等不急要看看這個遊戲是否能超越去年由INTERACTIVE MAGIC所推出的《金錢帝國黃金版》。現在就讓我們趕快進入主題吧！

在《企業大亨》中，玩家最主要的任務，就是在全球的市場中贏得一定百分比的佔有率。但是很可惜的地方，是玩家目前只能生產與銷售電腦產品：雖然手冊上提到[illegible]提出新的產品市場讓玩家來挑戰，但是這種作法總是令人不太滿意的。

進入遊戲之後，玩家可以選擇製造、行銷或工程技術三個專業領域其中一個，不管玩家選擇的是那一種專業領域，都可使自己在該領域的產量倍增。選定專長領域後，接下來要選擇的是遊戲的世界，本遊戲有兩種不同比例的世界地圖與其他各種地圖供玩家選擇，不過並未提供隨機地圖產生器。

在遊戲的進行方面，玩家一開始便有一座辦公室與一個銷售員。在雇用員工將產品生產出來後，玩家就需要不斷調查新的市場，然後派銷售員去將新的市場攻下。當然，除了銷售之外，玩家也需要做一些研發的工作，來提升品質、降低成本。至於行銷活動，可分成正面與負面兩種，差別在於一種是用來提升自己的銷售量，另一種是用來降低敵人的銷售量。為了提升遊戲的樂趣，本遊戲還提供了『直接行動卡』的設計，玩家在累積了一定的資源後，可以使用手中的卡片來製造各種事件。

好了，本遊戲的特色與內容已經介紹完了，不要懷疑！《企業大亨》就是一個如此『簡



單」的遊戲，簡易單調到令筆者失望！沒想到一個名公司的『大作』竟會是如此。

來談談筆者為何會失望吧！首先是聲光效果方面，在策略遊戲紛紛致力於提升聲光效果之際，本遊戲在以光碟為儲存媒介的情況下，竟然還是只有幾年前的畫面與音樂音效，難怪會被嘲笑成『只有共享軟體的水準』。而在教學模式部份，本遊戲竟然就只有用一些文字在一個畫面中將所有功能簡略說明，這與〈金錢帝國〉一步一步教的方法比較起來，真是有夠離譜。

在內容方面〈企業大亨〉也是簡略到了極點。從生產、銷售到研發，都是極度的簡略而沒有挑戰性，玩家所需做的事，就是把人雇來，然後等結果跑出來。在不斷重覆生產、調查、銷售、升級的過程後，筆者覺得本遊戲的結構其實就像是一個不太需要動大腦的即時戰略遊戲，可惜它又沒有即時戰略遊戲一樣精采的聲光效果。

造成本遊戲如此單調的原因，除了遊戲的結構之外，還有

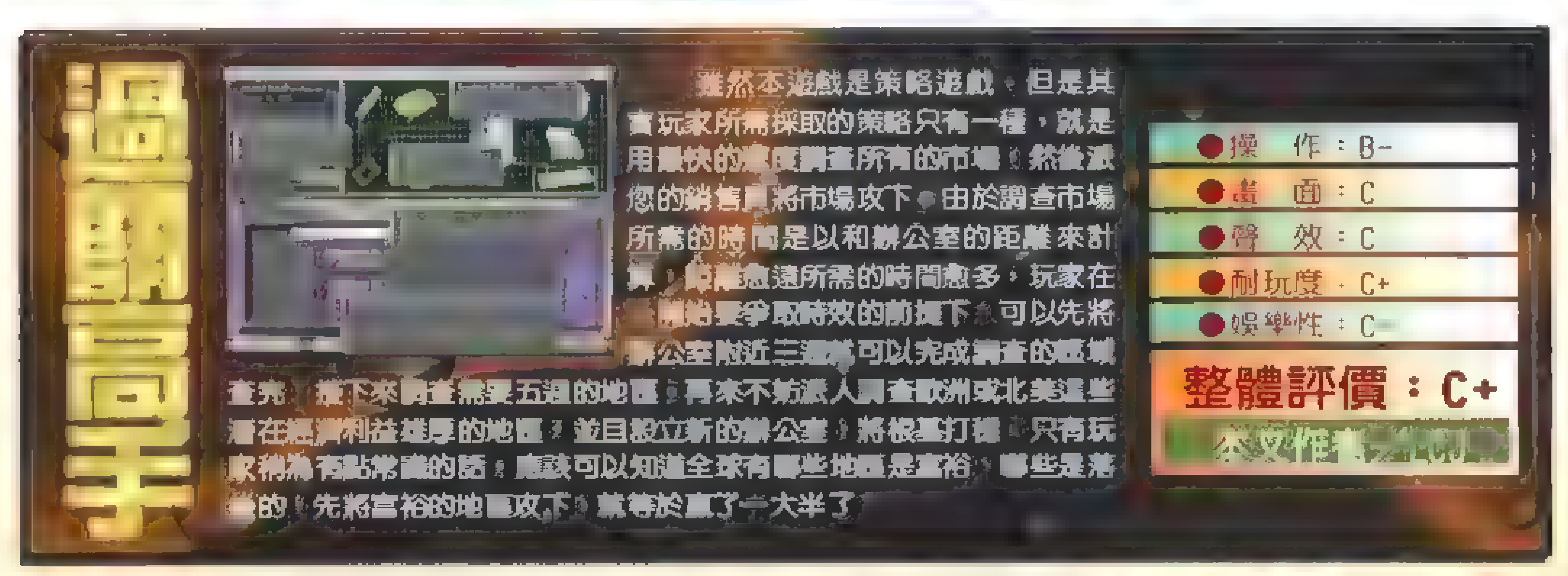
就是單一產品市場與地圖過少、沒有隨機地圖。筆者覺得〈金錢帝國黃金版〉之所以能深深地吸引人，就是它除了產品多、產業多、地圖變化大之外，還加入了各種購併，雖然被許多人認為不容易上手，但是卻能使得遊戲變得更有深度和變化性。然而〈企業大亨〉在追求簡化的過程中，卻忽略了遊戲的重點所在，所以才會做出一個如此單調的遊戲。

〈企業大亨〉的過度簡化除了造成遊戲性降低外，也使得擬真度也變得很差。像是為了表現新增辦公室會增加通訊成本，因此新增辦公室的建設成本一定會遠高於舊有的辦公室，可是當第一個辦公室在先進國家，第二個辦公室在落後國家時，這種狀況就很

奇怪了。而最不合理的設定是新增辦公室當地的員工薪資通常會高於原有的辦公室，因此印度、中國大陸、非洲國家的員工薪資高於歐美、日本的情況，也是屢見不鮮，真是讓筆者不禁搖頭。

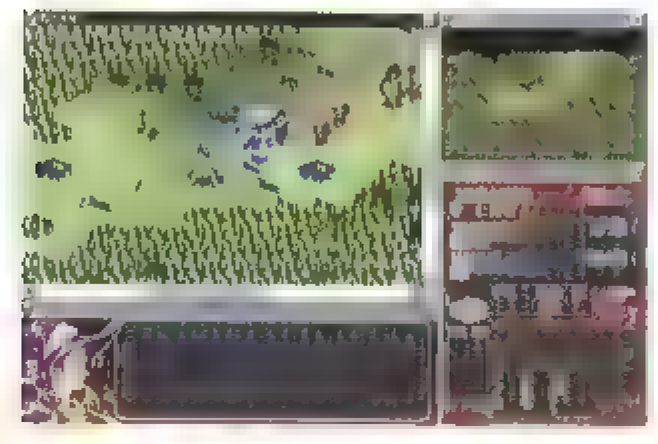
另外，筆者對本遊戲的一些判斷標準也很有意見。筆者發現有時明明產品在各方面的表現都優於敵人，而且價格也非常低廉，但是銷售數量就一直是不會超過敵人，真是不知原因何在？而有時候產品銷售量已經超過敵人了，但是地圖上領先者的顏色卻沒有換過來，讓筆者搞不清目前到底是誰在主宰這一塊領域？

在把〈企業大亨〉與〈金錢帝國黃金版〉拿來做一番徹底的比較後，筆者覺得就好像是把失敗的紙上大富翁與成功的電腦大富翁放在一起一樣。〈企業大亨〉的簡略，讓筆者覺得不只是『畫面只有共享軟體的水準』，而是『整個遊戲的表現都像是只有共享軟體的水準』！



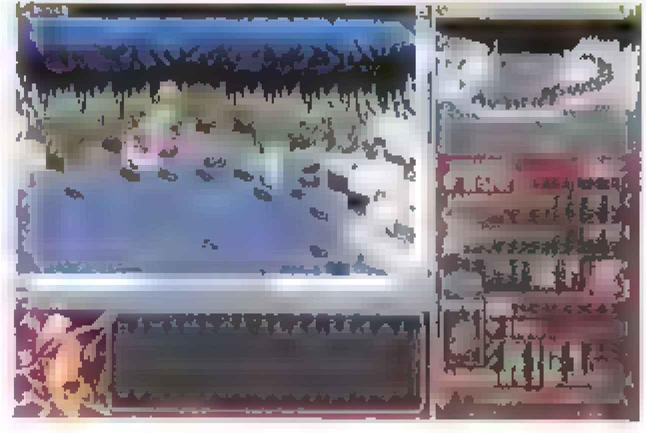
★國外發行：Falcom	★記憶體：16MB
★國內代理：協和多媒體	★支援音效：WIN相容卡
★遊戲類型：策略RPG	★顯示模式：SVGA
★發行版本：光碟×1、資料片×4（另購）	★操作界面：M
★使用平台：WIN95	★遊戲售價：1080元
★適用機型：P-100 以上	★密碼保護：無
★測試配備：PⅡ-266、128MB DRAM、32x CD-ROM、Voodoo 2、AWE 64	

顧名思義，「魔喚精靈」這款遊戲，主要是由玩家所操控的精靈王，藉由召喚精靈與對手進行戰鬥的戰略遊戲。為數數十個的戰鬥場景，有待玩家細細的品味，戰略之運用，微妙只存乎一心，但若要定位成「戰略RPG」，恐怕是有點牽強。



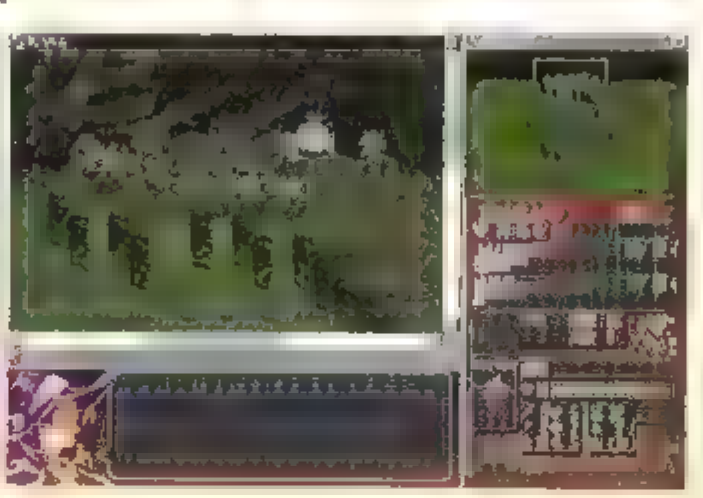
嚴格說來，這款遊戲的難度，維持在水平之上，玩家要想贏遍所有的關卡，勢必得花費相當的時間。加上遊戲計有「一般模式」、「進階模式」和「自由戰鬥模式」三種進行遊戲的方式，所以耐玩度是很足夠的。在「一般模式」和「進階模式」中，玩家不能選擇精靈王，而必須先回答數個問題，再由電腦從十八位精靈主之中，挑選出一位合適的對象。如果每位精靈主都玩他一遍，那麼，耐玩度就更無懈可擊了。

「自由戰鬥模式」是限制較少的一種方式，玩家可以盡情享受這款遊戲的樂趣。首先，己方和對手的精靈主都可以自由選擇，不但作戰的場景不受限制，連所有的精靈和魔法，都可以自行設定。甚至於，針對某些特別可怕的精靈或魔法，有些還能決定不讓他們上場或施展。此外，也能設定由電腦對戰，對於打不過的關卡，在此模式下，玩家可以從旁觀察獲勝的秘訣，也算是一種「攻略指引」吧？



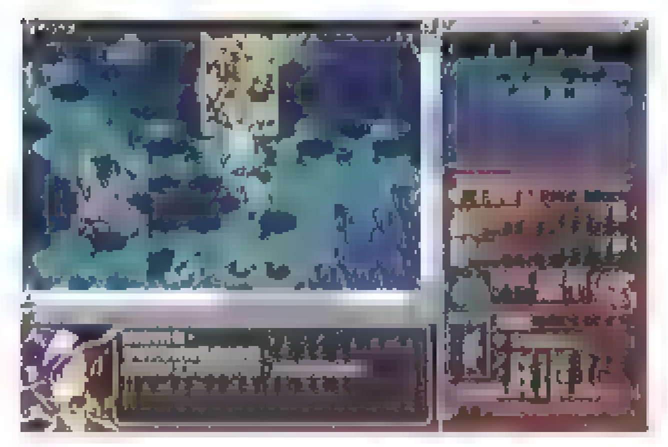
除了精靈主所召喚出來的精靈能左右戰局之外，更重要的關鍵是，所召喚出的精靈屬性。遊戲裡的所有精靈都設定有「天、地、水、火」四項屬性，彼此之間形成一種相互剋制的環狀關係。戰場上並不以精靈外型的魁梧，或可怖的外貌來決勝負，而是完全取決於屬性的剋制關係。因此，玩家進行遊戲時，熟記各個精靈的屬性和彼此的剋制關係，就成了異常重要的課題。否則，每一次的出擊，恐將落得「蚊子叮大象」一般的徒勞無功。

遊戲的界面設計很值得稱道，在螢幕上所劃分的每個視窗，都可以讓玩者依喜好之不同而自行調整，自由度非常之高。全場景視窗能夠全覽整個戰場的分佈狀況，可以補戰鬥視窗之不足，而訊息視窗則能適時掌握敵我雙方的即時資訊。如果不需要這些輔助性的視窗，那麼，將戰鬥主場景擴大全螢幕，玩家將更能領略這

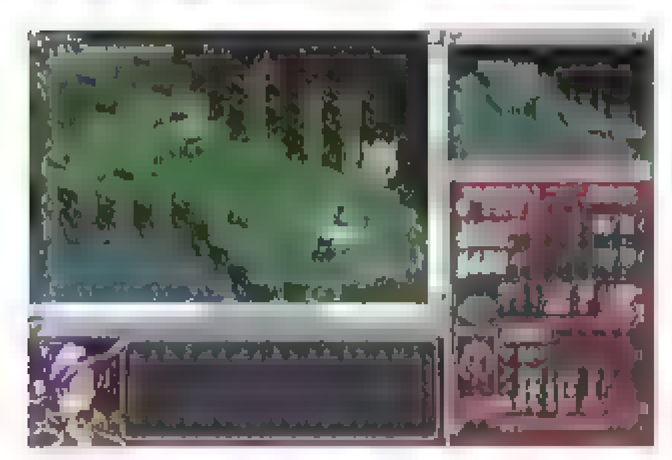


款遊戲的戰鬥樂趣。

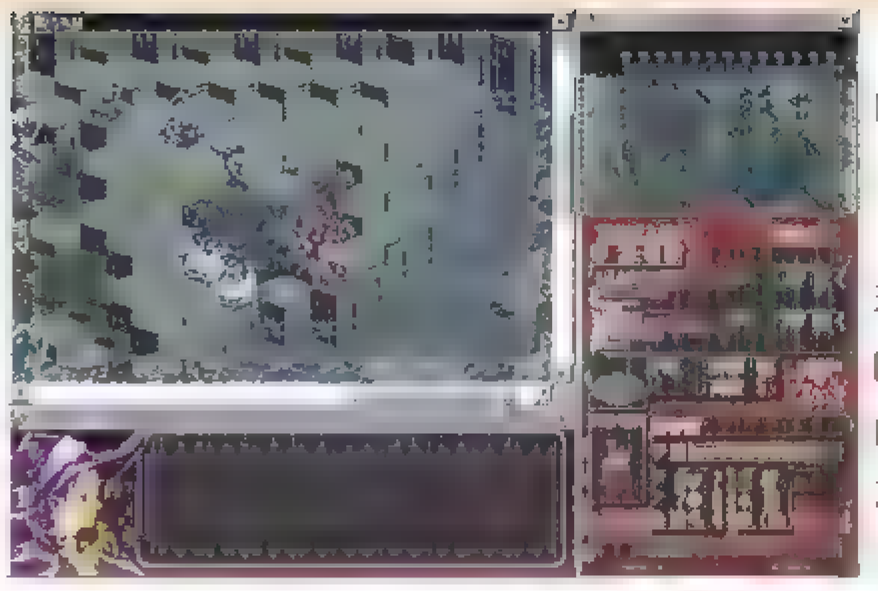
戰鬥無疑是這款遊戲的主幹，各式魔法施展的效果展現，也的確夠眩目的。遊戲場景的設計能兼顧難易度和視覺享受，算是很成功的一環。戰鬥時，己方



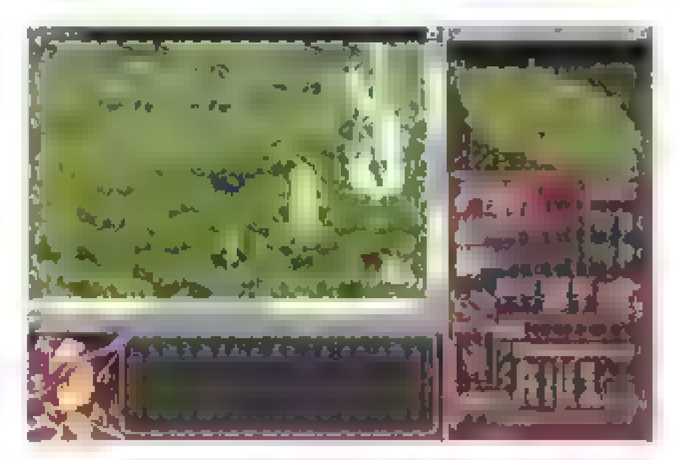
的精靈主除了運籌帷幄之外，佔領「魔晶石」也是很重要的戰略目標。戰事結束後，佔領魔晶石的數量多寡，可以影響到己方精靈主的升級經驗值，而且，我方的精靈若位於魔晶石上遭受攻擊，損害也能減輕。所以，設法攻佔散置於戰場上的魔晶石，對我方的精靈主，絕對是有百利而無害的…除非，活活的站在魔晶石上，遭亂棒打死。



日本遊戲的畫工之精細，早已得到玩家的肯定，這款遊戲在畫面上的表現，也維持了一定的水準，其中尤以場景的繪製更具巧思，色彩運用極其豐富。遊



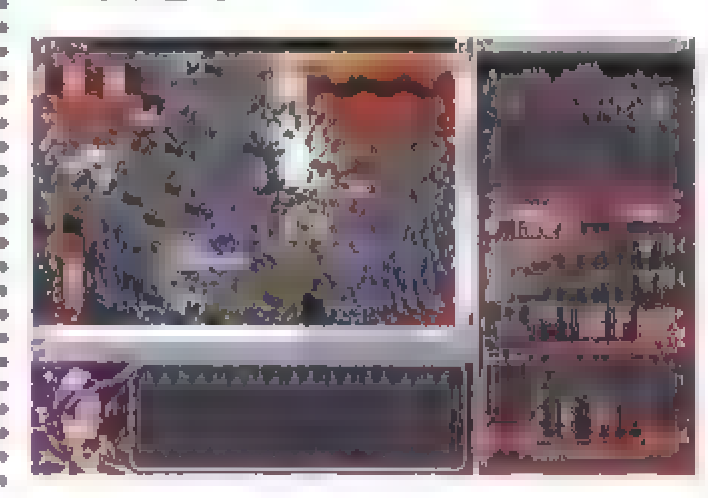
戲的背景音樂和突出的音效，無疑將遊戲的整體成績，往前更推了一大步。遊戲其間，玩家很容易感受這個部份的精緻表現。所有精靈的造型，也設計得很有立體感，而且極具多樣性，讓在個人的戰鬥之餘，算是很貼心的回饋。

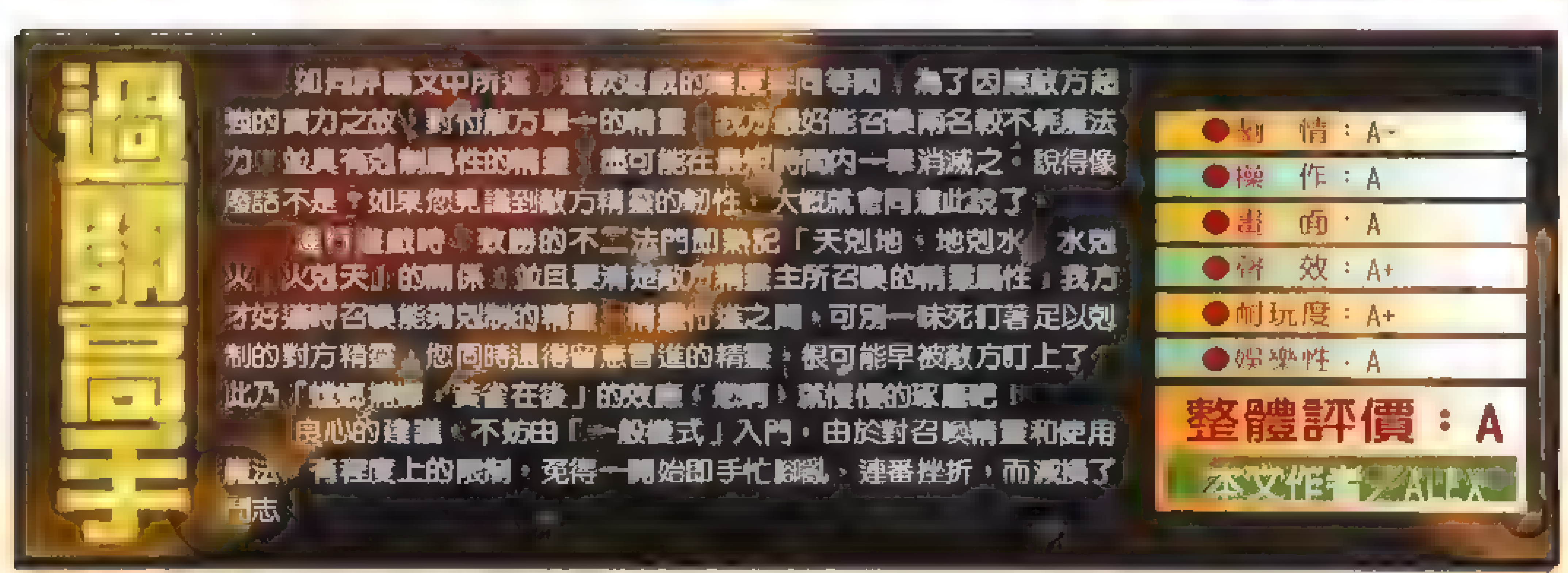


何以說戰鬥很惱人呢？首先，每一位上場的精靈，生命值一概都以十點計數，降至零點即壽終正寢，這是很公平的，除卻草民較無微言之精靈有實力強弱之別外，顯然的不公平處在於，程式似乎有明顯的作弊痕跡。例如，敵方的精靈主竟然「強」到能一次召喚兩位精靈，而且，留意一下不難發現，除了敵方的精靈主魔法力恢復得特別快之外，在召喚精靈時，甚至還「三不五時」的出現魔法條棒紋風不動的「弊案」…不知監察院諸公，對此現象有無意見？

更加「慘絕人寰」的現象是，敵我雙方的出擊時機，並不是「循規蹈矩」的回合制，而是完全取決於精靈的實力強弱。於是乎，在吾人印象中所認定的一個回合裡頭，敵方的精靈早已連擊了兩、三次…這樣的設計方式，我方精靈不死倘無全屍，那也太無天理了。草民向來主張，遊戲要保有起碼的難度，但類似這樣的手法，恐怕很快就會將玩家的耐心消磨殆盡，這應該不是製作遊戲的初衷吧？

在這個精靈的世界裡，除了主要的遊戲光碟之外，代理公司還一口氣出了四片「天、地、水、火」的資料片，這是在遊戲出產的日本當地，為了舉辦比賽而特別出版的。在這些資料片裡，精靈們尚有更為「專業」的演出，魔法效果也更加有看頭。如果玩家不是個容易「受傷」的男人或女人，這款遊戲加上四個「天、地、水、火」不同屬性的國度，相信足以讓玩家慢慢施法到年底了。





過關高手

如同評論文中所述，這款遊戲的難度非同等閒，為了因應敵方超強的實力之故，對付敵方單一的精靈，我方最好能召喚兩名較不耗魔法力、並具有克制屬性的精靈，儘可能在最短時間內一舉消滅之，說得像廢話不是？如果您見識到敵方精靈的韌性，大概就會同意此說了。

進行遊戲時，致勝的不二法門即熟記「天剋地、地剋水、水剋火、火剋天」的關係，並且要清楚敵方精靈主所召喚的精靈屬性，我方才好適時召喚能夠剋制的精靈。精靈行進之間，可別一味死盯著足以剋制的對方精靈，您同時還得留意書進的精靈，很可能早被敵方盯上了，此乃「螳螂捕蟬，黃雀在後」的效應，懂嗎？就慢慢的琢磨吧！

良心的建議：不妨由「一般模式」入門，由於對召喚精靈和使用魔法，有程度上的限制，免得一開始即手忙腳亂、連番挫折，而減損了鬥志。

●劇　情：A-
●操　作：A
●畫　面：A
●音　效：A+
●耐玩度：A+
●娛樂性：A

整體評價：A

本文作者／ALEX

魔喚精靈

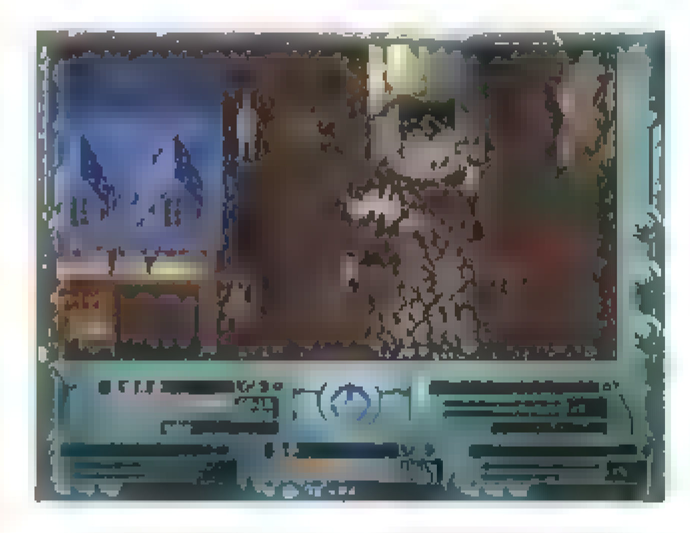
★國外發行：TGL	★記憶體：16MB
★國內代理：帝技爺如	★支援音效：WIN相容卡
★遊戲類型：RPG	★顯示模式：援DircetX
★發行版本：光碟	★操作介面：K、M
★使用平台：WIN95	★密碼保護：無
★適用機型：P-100	★遊戲售價：760元
★測試配備：P-100、32MB DRAM、8X CD-ROM、S3、SOUND BLASTER PRO	

深入地心 EMBRACE

「深入地心」是一款迷宮冒險的即時角色扮演遊戲，龐大的迷宮與怪物數量可說是遊戲訴求的重點之一。雖然遊戲過程含有若干因劇情引發的事件，但嚴格說來，遊戲中的對白似乎只強調交代劇情的功能，較無人性糾葛情感起伏方面的表現，因此怎麼看都覺得類似「暗黑破壞神」這樣的遊戲屬性。但若就美術效果而言，後者又有過之而無不及的表現，這使得「深入地心」雖然在許多設計上與「DIABLO」渾然迥異，還是很容易讓人產生比較心理。

儘管它與「暗黑破壞神」均屬於地下城冒險類別的角色扮演遊戲，不過在許多設定上有著許多不同的地方，例如平面俯視畫面便與「DIABLO」的45度斜角俯視畫面大異其趣，物品方面的表現更是全然迥異。「深入地心」的物品完全以文字顯示，不再另繪圖形，每個角色的物品攜帶量

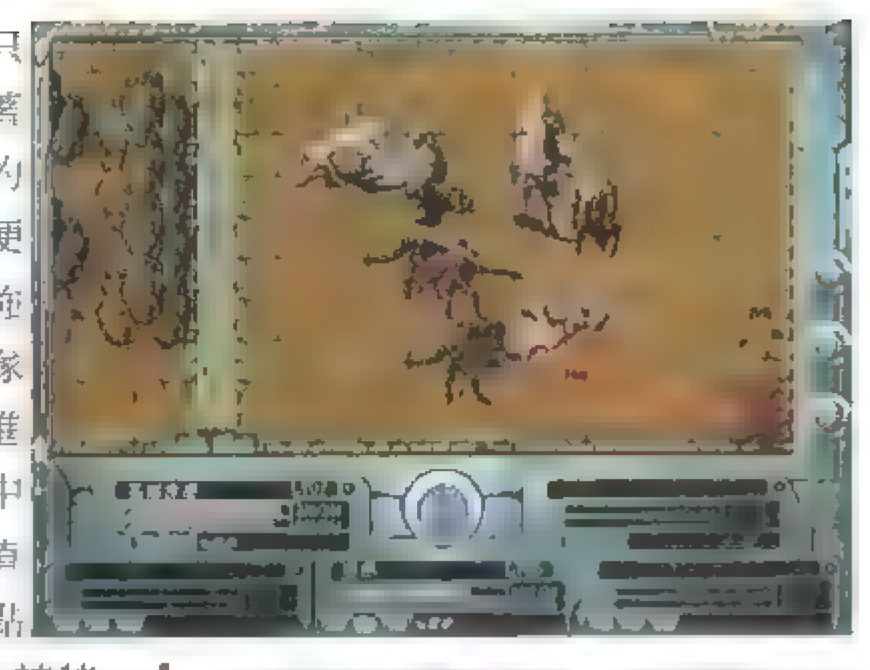
則各有不同的上限；「暗黑破壞神」則採取將物品圖像化的具體表現方式，每個角色的物品攜帶量則以統一的空間限制。



在這些系統與界面的設計上，其中以「據點」的設定最為突出。所謂「據點」就是玩者在迷宮中尋找一塊格局方正的封閉房間做為休憩的中繼站，這是為了考量玩者長時間在迷宮探險、無法繼續深入地下時，衍生出來的應變方式。由於迷宮的每一層幾乎都有這種四方格局的房間，因此玩者可以攜帶簡便的「家具」隨時遷移，並且在這些據點進行休憩、存放物品、儲存進度等指令。

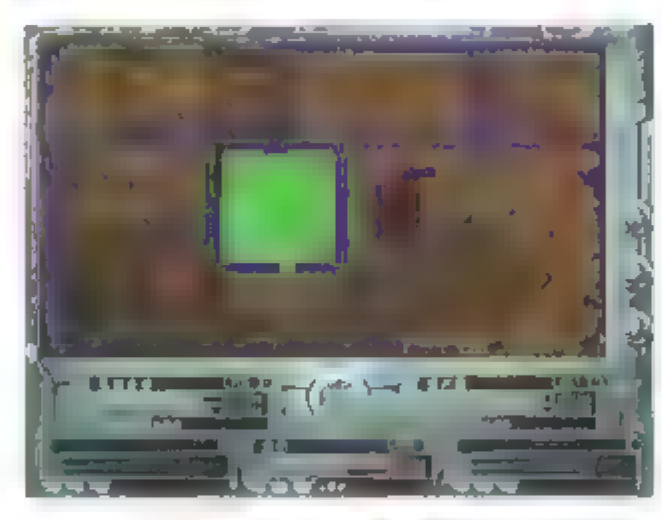
此外若各據點均設置有轉移裝置，便可以進行空間跳躍，傳送隊伍至想去的據點，不過由於據點存在的目的在於

步步為營深入地下，因此只要位於最前線的據點設置著轉移裝置，就可以跟地面的酒店主據點相互傳送，以便隊伍能夠回到地面購買更強力的武器與輔助物品。當隊伍在地下城中逐步向前推進之時，便可將最前線據點中的家俱攜帶在身上同行，直到發現適當的據點設置地點為止，這也就是這個遊戲比較特殊的「行軍模式」。

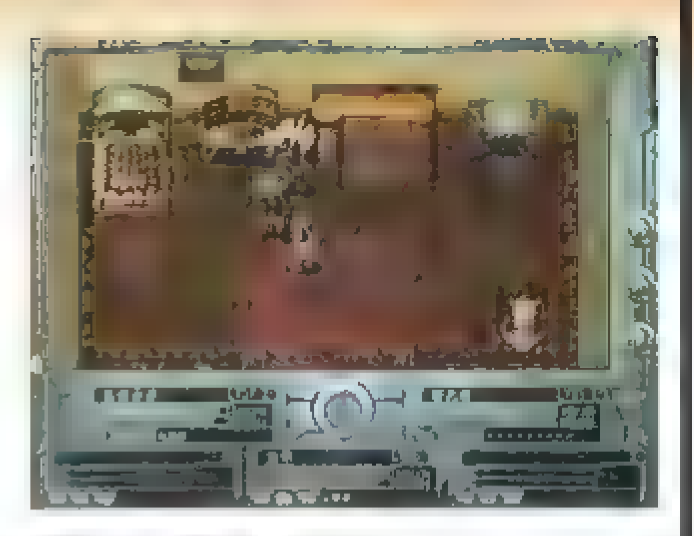


其實這是一種將過去美式RPG野營的方式複雜化的模式，對於玩者來說，接觸初期可能會感到相當奇特，不過手續上還是稍嫌複雜，畢竟每次設置據點之後，都必須安放家具以進行休憩、儲存進度等事宜，反而不若傳統的「帳棚」來得容易使用，若能設定為隊伍一面移動可一面恢復體力法力的模式，也不失為一種簡化程序的方式。因此儘管「據點」確實設定得頗有創意，為了多元化而複雜的過程卻大可省去，否則徒然增加麻煩罷了。

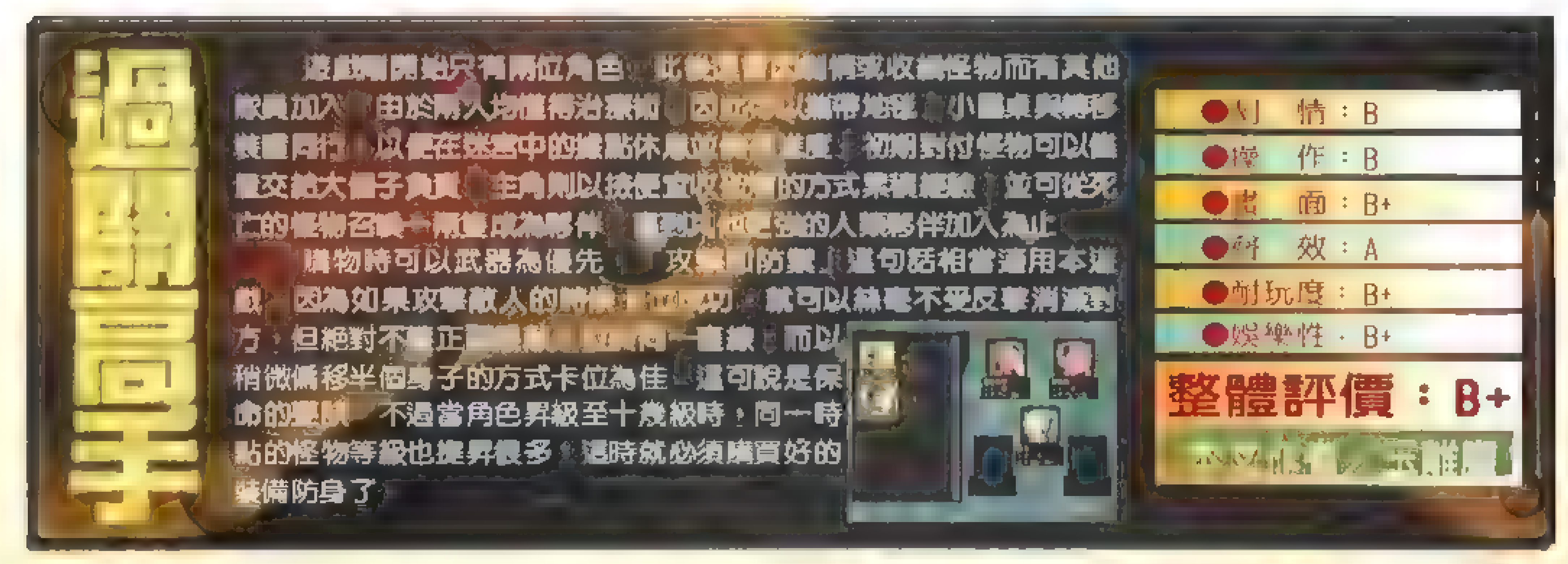
除此之外，一般類似「暗黑破壞神」這樣的遊戲，都會予人過程冗長的印象，本遊戲也不例外，尤其為了配合滑動的背景捲動而犧牲了人物的速度，加上迷宮中打死後還會復活的怪物，讓人玩來頗感節奏緩慢。但也拜速度緩慢之賜，玩者面臨頭目級怪物或驚人的怪物軍團時，還有充份的餘裕可以按熱鍵施展魔法或使用物品，只是殺光一票怪物往前探索再折返之後，先前屍骨遍地的怪物又會再度復活興風作浪，使得玩者往來之間耗費的時間與體力加倍，反而不若「暗黑破壞神」死去即不再復活的方式為佳，至少後者不會有疲憊之憂。



而迷宮自動繪圖的部份竟然無法做到縮放的功能，使得已經完全探險完畢的單層迷宮地圖，只能顯示一部份的位置，無法呈現整個迷宮的全貌，玩者就必須屢屢按鍵確認自己的位置，這點也增加了不少麻煩。既然設計為即時遊戲，是否也應該就地圖顯像的部份，考慮製作為同步顯示的方式？有關這一點，讓人不得不存有質疑的態度。特別是在隊伍分散模式下，當隊員遠離主角自行前往殺敵時，切換地圖觀看的瞬間，恐怕就會造成隊員一去不返的遺憾。其實因為隊伍集中與分散模式的切換鍵感應不是很靈敏，有時候想要召回遠方的隊員也會為時已晚。



如果說遊戲能夠在這些點設計得更友善，就能夠使原先的創意獲得強力的支持，而不是淪入講求創意忽略友善的陷阱，畢竟玩者最需要的還是流暢簡易的操作界面。

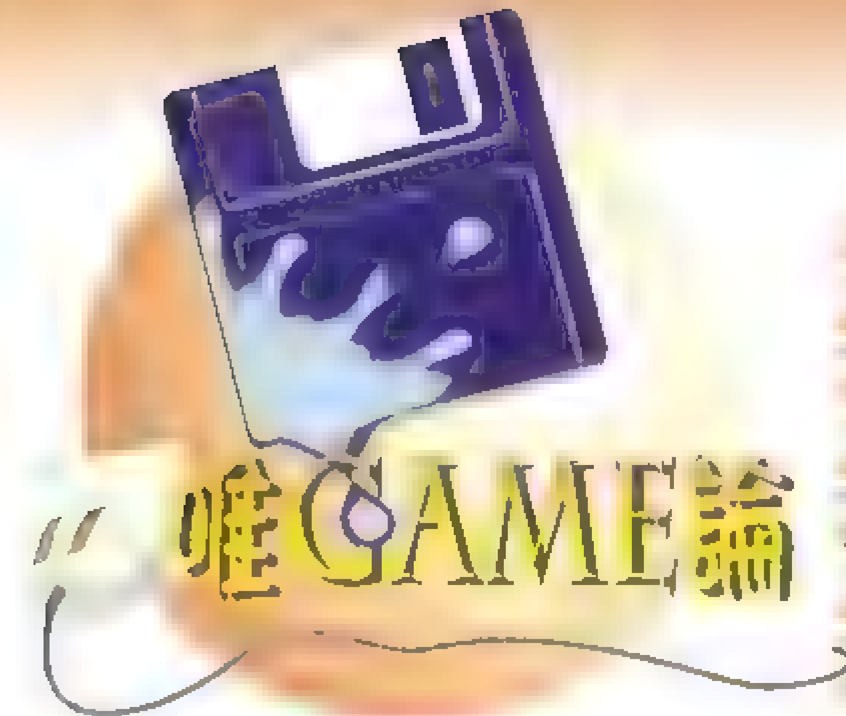


過關高手

遊戲剛開始只有兩位角色，比較[illegible]劇情或收編怪物而有其他隊員加入。由於兩人均懂得治療術，因此可以攜帶[illegible]小屋桌與轉移裝置同行，以便在迷宮中的據點休息並存取進度。初期對付怪物可以儘量交給大個子負責，主角則以撿便宜收[illegible]的方式累積經驗，並可從死亡的怪物召喚一兩隻成為夥伴，[illegible]更強的人類夥伴加入為止。購物時可以武器為優先，「攻擊即防禦」這句話相當適用本遊戲，因為如果攻擊敵人的時候[illegible]成功，就可以絲毫不受反擊消滅對方，但絕對不要正[illegible]一直線，而以稍微偏移半個身子的方式卡位為佳，這可說是保命的要訣。不過當角色昇級至十幾級時，同一時點的怪物等級也提昇很多，這時就必須購買好的裝備防身了。

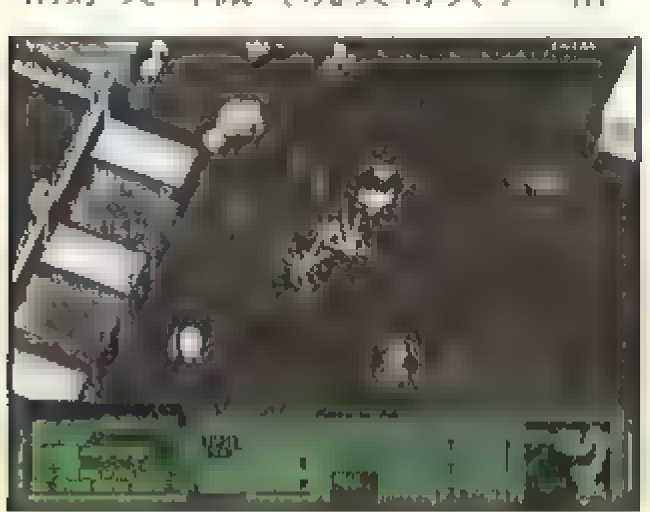
●劇情	B
●操作	B
●畫面	B+
●音效	A
●耐玩度	B+
●娛樂性	B+

整體評價：B+



★國外發行：3DO	★支援音效：援Direct Sound
★國內代理：京鋒	★顯示模式：援Direct Draw
★遊戲類型：動作	★操作界面：K、M
★使用平台：WIN95	★密碼保護：無
★適用機型：P-90	★遊戲售價：980元
★記憶體：16MB	
★測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD-ROM、ATI 3D×PRESSION+、3Dfx	

不知道各位玩家是否還記得在前些日子曾經上映的一套電影名叫「玩具總動員」呢！她的主要劇情是描寫人類及玩具之間的世界。而這回筆者要談論的這套遊戲中文的名稱正好又叫做《玩具奇兵》，相信各位玩家可能會聯想它們是不是有什麼關聯呢！特別是玩具總動員的電影中曾經有一支十分有規律的塑膠兵而《玩具奇兵》遊戲的主角又正好是塑膠兵。

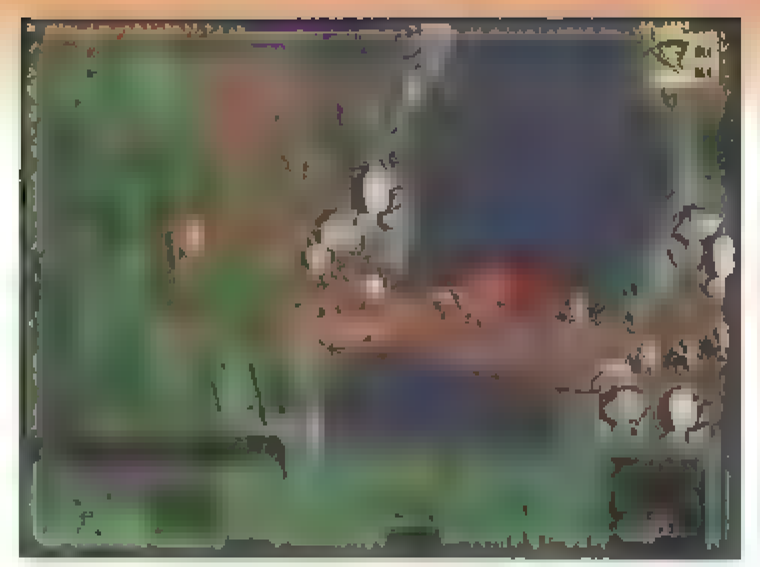


其實它們理論上是沒有什麼大關聯的，除了在名字上有點相似外，基本上是完全不同的東東。《玩具奇兵》是由3DO公司發行，原名叫《ARMY MEN》，是一個屬於動作類型的遊戲。

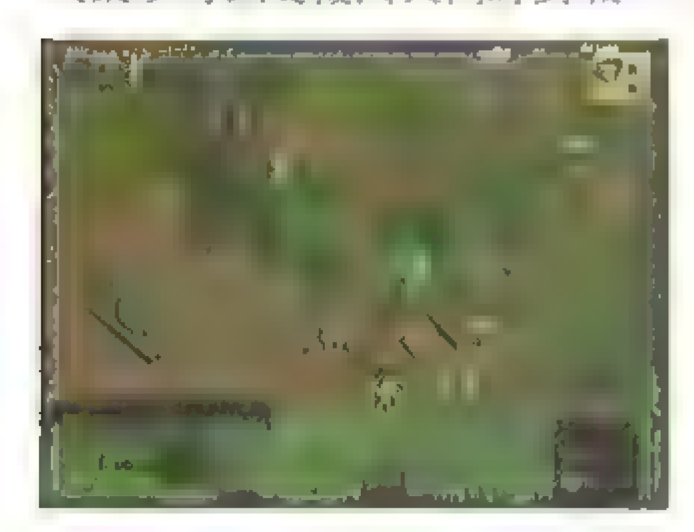
遊戲進行方式主要也是分

爲單人與雙人模式兩種。在單人模式裡遊戲的玩法主要是根據既有的故事架構來進行任務，各位玩家在遊戲開始時是扮演一位士官長，在每一關任務開始時各位必須仔細的注意任務簡報（光靠把敵人殺光光是不能過關的，簡報中有重要的位置說明），各位玩家也必須在每一關中按照上級的指示完成特定的工作任務方可過關。相信這種玩法各位玩家也一定不會陌生，因爲大部份的即時戰略遊戲都具有類似的形式或玩法，這回只是在遊戲類型不同吧！

《玩具奇兵》當然也支援了時下流行的多人對戰功能，因爲如果電腦的人工智慧太差又或者各位玩家太厲害，不小心破了關，單人模式的遊戲壽命可能就會到此爲止。但是如果遊戲有支援多人模式的話耐玩性也就因而大大的提高了。



《玩具奇兵》的多人模式玩法以搶旗賽爲主，以最短的時間內把敵軍的旗搶到並插在自己的基地內即可勝利。遊戲支援了許多不同的連線方式，包括了TCP/IP、IPX、直接連線、數據機連線…等等，可算是應有盡有了。而一次最多可以支援四人同時對戰。



遊戲的畫面以SVGA以上的解析度方式呈現，遊戲在進行時畫面大部份是以俯視方式來表達，與即時戰略類遊戲十分相似，玩家可目視戰場的一定範圍，而主角移動時是以場景移動方式表現，主角大部份會位於場景的中心下方畫面的三分之一處，提供了相當不錯的視覺效果，而在畫面的右下方亦有戰場的平面地圖。

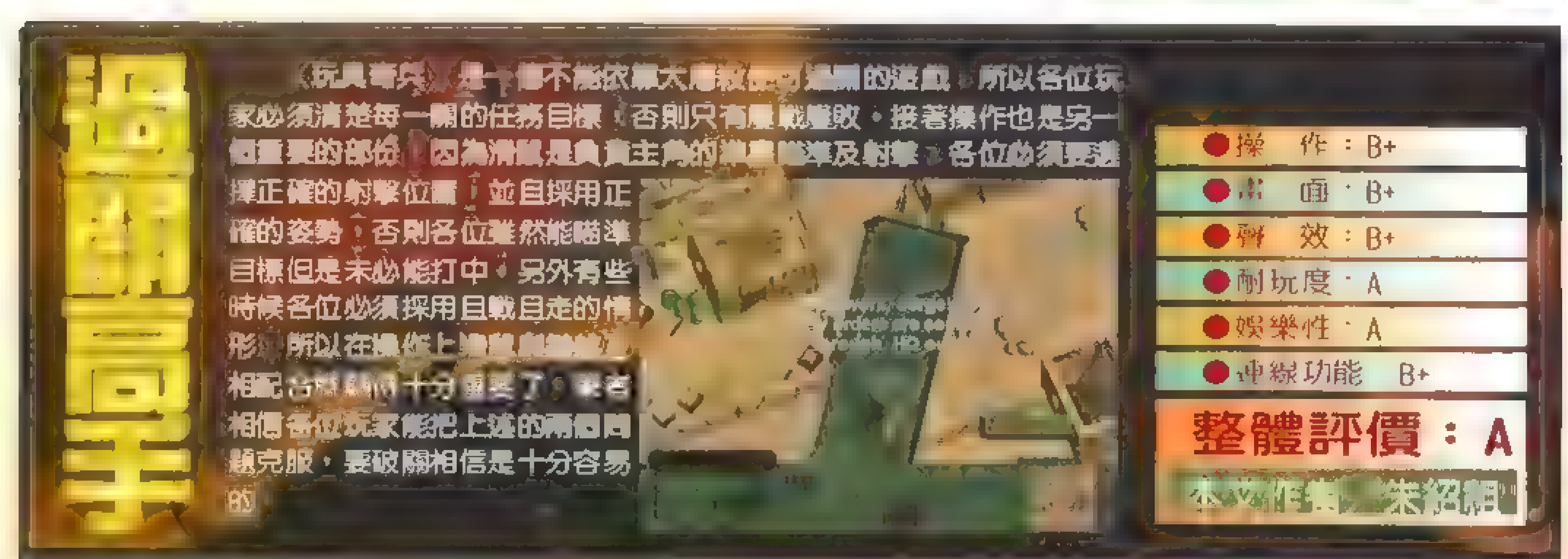
如果各位玩家擔心這種類型軍事遊戲既枯燥又繁複的話，可說大可放心，因爲《玩具奇兵》是以動作的形式來進行軍事遊戲，有別於一般策略類型的軍事遊戲，所以玩起來絕不會讓各位覺得枯燥。同時又有類似即時戰略的介面，使得遊戲操作起來較容易上手，但是筆者相信初次接觸的玩家依然需要花費時間來學習，因爲《玩具奇兵》並不像時下的即時戰略遊戲玩法以一隻滑鼠就能走遍天下，在遊戲中玩家必須雙手同時去操作鍵盤及滑鼠。主要原因是由於各位玩家必須在遊戲中同時操作移動及射擊方向的原故，所以要好好學習操作介面是遊戲進行前必須要做的事。

另外《玩具奇兵》雖然是一個必須要殺來殺去的遊戲，但卻表現出十分溫和的一面，因爲不管各位玩家殺得多起勁，畫面上的炮火如何的閃亮，但是結果都是看見塑膠滿天飛，因爲塑膠也只會被打碎又或者是熔化，保證不會見血。所以各位玩家這回可不必太殘忍的去對付敵人，因爲最後的結果都是一樣看到融掉了或碎掉了的塑膠。所以各位家長也可放心，它絕對可以說是老少咸宜的遊戲。

音樂及音效方面可算是可圈可點啦！背景音樂及音效等只是一般水準之作，因爲這類遊戲不太可能有多華麗的畫面因而音樂也不太可能如一些即時或DOOM LIKE類遊戲般的花俏，但基本上製作的水準也不低。

如果各位玩家擔心可能因玩法不同會遇到不少的困難的話，筆者認爲大可以放心，因爲遊戲有一個非常完整的訓練任務，這個任務中會教導各位玩家在遊戲中如何操作遊戲，每一種武器的使用、車輛駕駛方式，保證各位完成這個訓練任務後，絕不會有進行遊戲時有手忙腳亂的情形發生。

整體來說筆者認爲《玩具奇兵》是一個相當不錯的遊戲，不只是人物造型上、畫面的構圖，都有不錯的水準，難度也蠻夠的，要在短時間內破關相信各位玩家可要付出一定的代價，否則免談。如果各位玩家喜愛這類遊戲的話不妨趕快買一套加入這個玩具兵大戰的行列。



活動看板　業界動態篇

登記／局版臺誌字第177號　帳號／41941885

天心首度獨挑大樑

主持電玩大觀園『現身』記者會

電玩高手齊過招現場大火拼

擁有傲人身材與天使臉孔的美女天心拍了一支令人養眼又充滿遐想的沐浴乳廣告，其中狗明星飽了眼福令人稱羨，讓每個男人都想當狗！可是天心她可沒閒著，最近她正在猛K狂練有關電玩的秘技、勤練電玩格鬥招式，因為她已準備入主新一季的電玩大觀園，擔任節目新主持人。

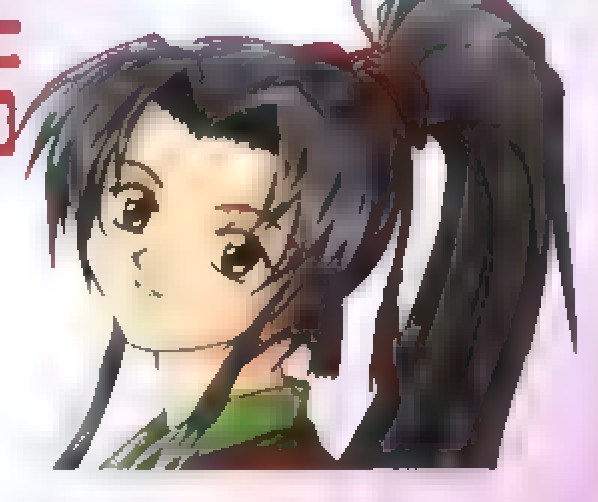
9/3日下午在新主持人現身變『天』記者會中，天心以一襲電玩人物『美少女戰士』的勁裝出現，在現場引起一陣驚豔的騷動。『電玩大觀園』的創始第一代主持人張洛君特別帶領了多位節目中脫穎而出的電玩高手前來助陣加油，現場新舊主持人與電玩高手群集一堂，技拚之餘當然免不了一場電玩格鬥廝殺……

新一季的電玩大觀園自9月6日起，每週日下午5：30於衛視中文台播出。節目內容除有廣受電玩界重視的『電玩名人賽』外，將會更加深入追蹤電玩動畫軟體幕後製作秘辛，與介紹最新最炫的電玩資訊。

這次新主持人的記者會中，衛視中文台節目總監～葉天健先生表示：『電玩大觀園』是衛視中文台相當重視的節目之一，這次請到天心主持『電玩大觀園』，是希望讓往常以男性青少年為主的電玩節目加入一股柔美的氣息，也讓更多人能進入『電玩大觀園』一探究竟。雖然節目內容是以青少年朋友為主，但在精心創意的製作之下，獲得廣大年輕朋友的迴響與支持，可說是小兵立大功，開創出電玩節目的新風格。

「戰國美少女～斬斷雲空」

搶灘OK便利商店



「戰國美少女～斬斷雲空」自從六月底在台灣販售以來，受到各位玩家的瘋狂喜愛，在短短的兩個月內，銷售量就突破一萬五千套，這種亮麗的成績單，引起國內OK便利連鎖店的注意，現在，為了慶祝「戰國美少女～斬斷雲空」搶灘OK便利商店成功，並答謝玩家的支持，日商帝技爺如公司特別推出「戰國美少女～斬斷雲空」OK紀念版，遊戲內附精美滑鼠墊，記住！OK紀念版只有在全省各地OK便利商店才買得到喔！

日商帝技爺如 TEL：(02)2747-2278

視窗98時代來臨最新的反毒科技聖品

病毒剋星98 STOP ! Virus' 98

電腦病毒可怕嗎？

「病毒剋星98」讓你享有免於恐懼的自由

專業電腦反毒經驗豐富的「聖點科技」，與開發中文電腦遊戲頗受歡迎的「大宇資訊」合作，推出集十年經驗於大成的最新反毒軟體「病毒剋星98」，英文名稱為「STOP！Virus' 98」。

隨著電腦的普及，PC GAME成為許多人休閒時的最佳娛樂。早期磁片版的PC GAME在同學、朋友的相互交流下，只要一人電腦中有病毒，大家都難逃一劫。後來光碟盛行，病毒卻可能在光碟出廠時因作業人員的疏忽就附在其中，蔓延至您的家用電腦。有鑑於此，開發PC GAME的「大宇資訊」為了讓大家輕鬆放心的玩GAME，並推廣現代資訊人反毒念，使大家不再被動的掃毒，而能洞燭先機，在病毒侵入您的電腦時，就立刻察覺並將之擋在門外，因此與專業反毒的「聖典科技」合作，推出這款反毒特效藥「病毒剋星98」。

「病毒剋星98」有什麼特色？

即偵即解，反毒全自動

「病毒剋星98」在您的電腦中，就有如專業足球門員，擋下任何想經過球門的球。當您作任何執行動作時，不論是網路、磁片、光碟、或解壓縮檔，「病毒剋星98」會即時監控、自動解毒，讓您的電腦百毒不侵，達到最大的反毒效果。

服務真誠、1490（一試就靈）

「病毒剋星98」內含Internet全天候上網服務，讓您得到最新資訊，並可永久免費更新病毒碼及隨時解毒模組程式更新。而「大宇資訊」發行的最新軟體中亦提供最新的病毒碼，讓您不上網也能輕鬆更新。若您發現新病毒，可上傳或到郵局寄至「聖典科技」，會有專業工程師盡快為您作病毒分析回覆。最棒的是，「聖典科技」獨家提供080-001490（一試就靈）「免費」的線上服務專線，這可是別人做不到的真誠服務喔。

大宇資訊　TEL：(02)2356-0955

象棋大賽「路邊攤」將軍七段高手

八月十三日由晟業資訊在台北凱悅飯店舉辦的「象棋人腦VS電腦挑戰賽」，特邀諸馬仲威、劉國華及黃慶成等三位國手級象棋高手，向具有九段棋力的遊戲軟體「象棋路邊攤」挑戰，雙方各自出題破「連將殺」殘局，結果電腦只花五分鐘就解出高手所出的十道殘局，但是人腦破電腦出的殘局題，最好的是在三十分鐘內破九題，明顯地，電腦比人腦技高一籌。

為何將這個九段象棋人工智慧取名為「路邊攤」呢？據推出這套「象棋路邊攤」軟體的晟業資訊總經理陳富陌說，因為以前常常見到在路邊攤上擺殘局，而現在這個九段之象棋人工智慧，其專長就是在破殘局，故將之命名為「路邊攤」，即在影射其為「破殘局之人工智慧」。

甚麼是「連將殺」呢？象棋遊戲的重要規則是那一方的將被「將」死了，那一方就輸。這與暗棋不同，暗棋是子要全部死光才輸，而象棋只要老將陣亡就結束了。就因為整個遊戲是一種擒賊擒王的遊戲，故如何殺死敵方老將變成象棋有趣的話題。古時候，江湖排局有許多妙殺老將的方法，為後人所津津樂道。通常當要吃對方的老將時，口中常發出「叫將」的聲音，因此「叫將」、「將一軍」或「將軍」也成為一個典故詞彙，而「連將殺」就是步步都在「將軍」，直到對方的將被「將」死為止，這種過程即是所謂的「連將殺」。實戰中，常常在比殺棋步數，往往較對方快一步，就能反敗為勝，因此「連將殺」的技巧在象棋實戰中即成重要的一環。如果能算出次一步就能十步連將殺對方，這樣就如同遠距離投籃得分般，根本不必近距離戰爭即能致勝，所以「連將殺」是至深至高手段的運用。

「象棋路邊攤」的人工智慧是將最弱的殘局中之「連將殺」部份變為最強，而其強度已達完全破解的程度，故僅就「連將殺」的人工智慧而言，他的棋力當然達九段以上。

強檔遊戲續集時代來臨！

九八年及九九年稱得上是一個「強檔遊戲續集」的時代，然而，在這些來勢洶洶的續集遊戲背後，也有些有趣又好玩的遊戲將陸續問世，其中Sierra將推出重返克朗多（Return to Krondor，暫譯），該遊戲共分十章、五大角色，遊戲世界是由PyroTechnix的True3D引擎建構成，將有精采的3D戰鬥。

Activision也宣佈將推出大型遊戲機台類型的3D動作電腦遊戲大轟炸（Barrage，暫譯），這套以未來戰爭為主題的遊戲場景包括大峽谷、芝加哥市中心、以及水裡；但是，玩家要玩大轟炸必須具備支援Glide及Direct3D的3D硬體。

另外，獵鹿人三（Deer Hunter III，暫譯）也將上市，這套遊戲包括十二個新的獵殺地點，並加強氣候效果、新武器及新裝備（如全球定址系統及半自動短槍）等。

此外，天旋地轉之縱橫太空（Descent：Freespace，暫譯）也計劃在九月左右推出收納四十項新任務的資料片死寂突擊（Silent Threat，暫譯）。再來，SSI計劃在一九九九年春季前後推出以3D引擎建構的裝甲元帥三（Panzer General III，暫譯），喜歡作戰模擬及戰爭遊戲的玩家不可錯過！

▲縱橫太空的資料片死寂突擊將上市

'98國際軟體大展特報

現場採訪／皮蛋妹

1998年所舉辦的國際軟體大展，從8月14日開始至8月18日，在台北世貿登場。因為展覽會場只侷限於台北世貿，所以很多讀者都沒有機會參觀；不過沒關係，皮蛋妹在此帶您做一趟紙上巡禮，讓全省軟世的讀者都能親臨盛會。

今年的軟體大展較往年大有不同哦！因為採取免費入場的方式，所以參觀的人較往年來得多！據軟協統計，每年四月的多媒體育樂展與七月的軟體展，歷年來平均參觀人數約在六萬人，而每次都收150元的門票；今年則是擴大展覽規模，並用免費入場的方式，也是軟協舉辦軟體展九年來的創舉。

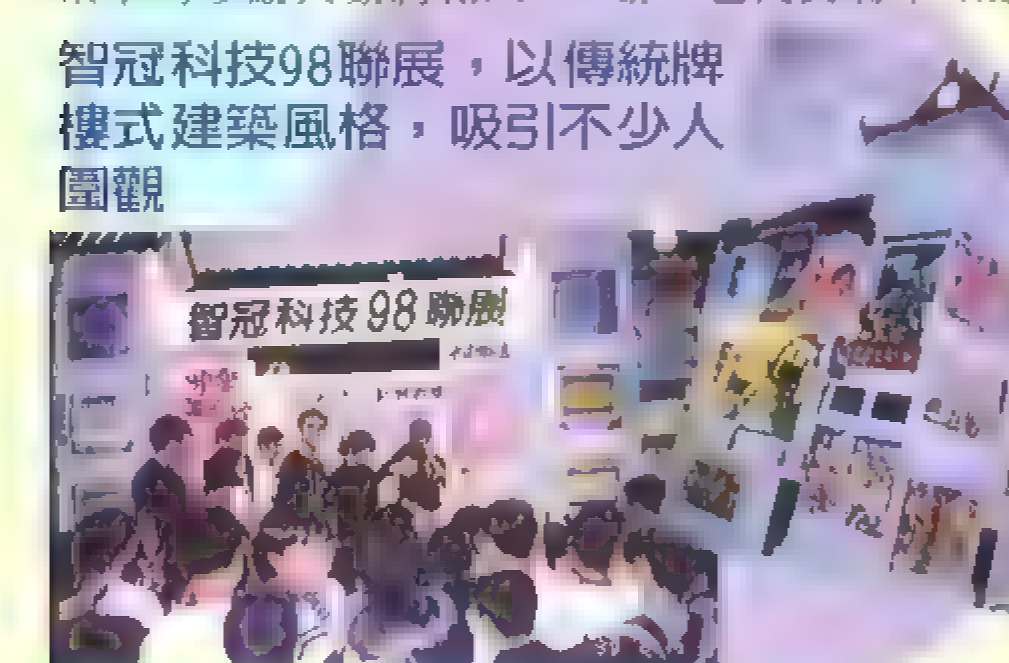
這次的軟體大展分為八大展區，分別是：商用軟體區、系統／工具／資料庫、多媒體應用、網路應用、資訊媒體圖書、人才培訓專區、中小企業資訊服務廣場、Y2K解決工具專區；另外還增設了遊戲軟體區、GIS專區以及國際商展區。

遊戲軟體專區的設立，也代表著本土遊戲開發者的努力，漸漸地受到國內大眾的重視；但是這次遊戲軟體廠商參展的並不多，除了老牌的智冠、大宇、第三波之外，還有走向代理路線的華義國際、以及逐漸朝向CAI發展的岡芊、皇統等公司。

▲「風雲」上市特賣，人潮洶湧

▲▶其他參展廠商無不費盡巧思，為產品作宣傳

這次展覽當中，遊戲軟體區最具話題性的，就是智冠科技的聯展。智冠科技網羅了旗下所代理的遊戲廠商，以智冠傳統牌樓式的建築風格來聯展，在會場上可說是廣受好評，而也會有定時的活動來炒熱氣氛，雖然不像TOKYO GAME SHOW般有許多漂亮的美眉，不過也擠了許多玩家圍觀，有上市遊戲優惠、未上市遊戲展示，還有最近造成話題的『風雲』特賣，也有聯展廠商自己的活動，例如送贈品、試玩光碟等，將遊戲軟體區的氣氛營造得熱鬧非常



智冠科技98聯展，以傳統牌樓式建築風格，吸引不少人圍觀

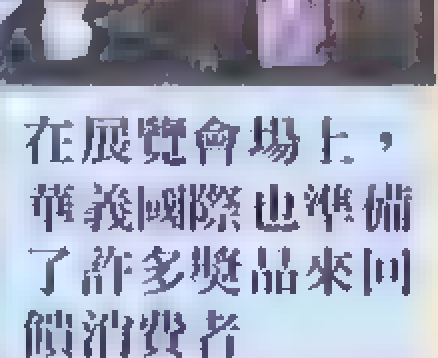
華義國際暑期大型活動記事

華義國際今年暑假活動真是好玩又盛大，8月份連續舉辦了兩場大型活動，8月13日的台北市南西店新光三越『98漫畫・卡通・遊戲嘉年華』優先上場。

▲小馬哥也玩起「本田嘉實多車隊」囉！

華義國際是此次活動的協辦單位，也是唯一參展之遊戲廠商，在活動開幕當天請讀者猜猜有哪一位神秘嘉賓蒞臨現場？並在華義國際的展示電腦上玩起了『本田嘉實多車隊』的遊戲？哇！是『馬英九』…『小馬哥』耶…，一陣陣興奮叫喊聲此起彼落，現場媒體閃光燈也是喀嚓喀嚓響，當然！不一樣的活動，華義國際也特別舉辦了『純愛手札電影主題曲首播』、『戀愛物語情侶拍照比賽』、『戀愛物語之魔法學園人物票選比賽』，當然現場多部電腦也給初次來到華義的消費者試玩，對於華義國際開發異業消費者，又邁向成功的一步。

戀愛物語情侶拍照比賽



在展覽會場上，華義國際也準備了許多獎品來回饋消費者

隔天14日台北世貿展覽館的『98年國際軟體大展』蓬勃上場。當然華義國際也隆重參與，現場真是人山人海，原本預先要舉辦的『本田嘉實多車隊連線初賽』，也因現場參加人數太多，使得現場工作人員手忙腳亂，當然囉！誰不想有一台免費的機車騎騎，此次華義國際破天荒提供一部三陽CHACHA機車及100罐最新2行程及4行程本田嘉實多機油、海報、貼紙…等，作為『本田嘉實多車隊連線比賽』的獎品，當然當天『戀愛物語之魔法學園』首賣及『夢幻西餐廳』更是反應熱烈，急的業務人員趕緊通知再版，兩場大型活動都於18日圓滿結束。

『Y2K』是啥米東東咧？

另一個話題性的新聞就是～『Y2K』，『Y2K』就是『千禧年年序錯亂危機』。這是什麼意思呢？為了對讀者有交代，皮蛋妹特別請益了『行政院主計處電子處理資料中心』的專家。『Y2K』簡單地說，就是電腦在設計之初，為了節省記憶體，將系統日期的年份以西元年末的兩位數字來設定，例如1985年則只取85，而程式設計師也大量引用這種方式在應用系統作業上；但是這樣一來，在公元2000年時，大部分電腦或操作系統的年份設定都會呈現00兩位數了！

或許這樣講，您還不覺得代誌大條了；不過您想想，如果金融業一片混亂、帳戶交易系統全毀、全球衛星定位系統失去連絡，航空系統失控、空中交通大亂，國稅局電腦認定您拖欠100的稅款而寄來補稅通知，106歲的老阿公接到幼稚園的入學通知單、監獄提早釋放罪犯等等現象，哇！那時候的世界將是一片混亂，比第二次世界大戰還恐怖哨！

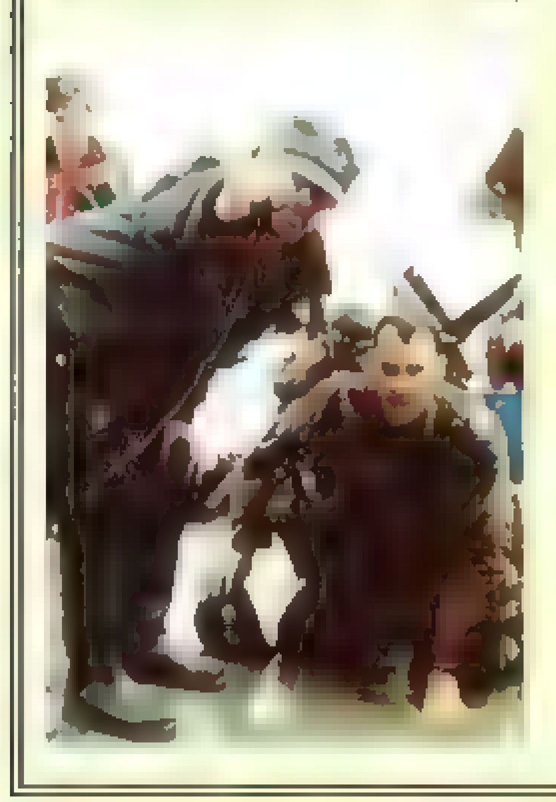
目前世界各國都針對此一問題想盡辦法尋覓補救之道，大企業財團每年也都撥預算來應付『Y2K』的問題，政府也呼籲企業評估『Y2K』所造成之衝擊，不斷地輔助企業來解決；因此在軟體展當中，主辦單位也特別規劃了這個專區，除了展示最新的解決工具軟體，亦有現場講座加強國內企業對千禧年的危機感，及如何因應之道。

說了這麼多，不知看倌兒您對這回紙上軟體展是否滿意呢？皮蛋妹在文末最想呼籲的還是老話一句：請大家尊重智慧財產權吧！唯有尊重他人創作的成果，您也才會有更好的產品享用，不是嗎？

搶救雷恩大兵

一九四四年六月六日登陸諾曼地（俗稱D日）當天，聯軍發動史上最大規模的入侵行動，企圖拯救歐洲千百萬名受戰火摧殘的老百姓，這時卻有一小組特種部隊深入敵境，只為了拯救一個人～雷恩大兵。

奧斯卡金像獎得主以及票房大導演史蒂芬史匹柏的最新力作『搶救雷恩大兵』，是描述第二次世界大戰諾曼第一役前後的英勇故事。當百萬大軍登陸諾曼第海灘時，一小隊由約翰米勒中尉（湯姆漢克斯飾演）率領的美軍士兵卻深入敵區，冒著生命危險拯救一名傘兵～詹姆斯雷恩（麥特戴蒙飾演）。詹姆斯雷恩是家中四兄弟的老么，他的三名兄長都在戰時相繼陣亡，華府的將領為了不再讓這些英勇士兵的母親承受喪子之痛，於是決心將她僅存的兒子安全地救出敵區。



當這些士兵陷入敵區，雖然面對各種危險狀況，但他們均能夠本著軍人服從命令的基本信念、勇往直前，為完成任務而犧牲性命也在所不惜…。

演員陣容

『搶救雷恩大兵』由夢工廠出品發行，導演是史蒂芬史匹柏，演員則有兩度金像獎影帝湯姆漢克斯（費城、阿甘正傳）、湯姆賽斯摩（烈火悍將、閃靈殺手）、艾德華柏恩斯、麥特戴蒙（心靈捕手、造雨人）等。

製片是史蒂芬史匹柏、伊恩布萊斯（悍衛戰警、龍捲風）、馬克高頓（悍衛戰警、斷箭）和蓋瑞李文生（未來總動員、驚濤毀滅者）。執行製片是華特帕克（MIB星際戰警），副製片則是邦尼寇特斯（失落的世界：侏羅紀公園）。

幕後工作人員都是好萊塢頂尖的人才，尤其值得一提的是本片的特技協調負責人賽門克萊恩和特效負責人尼科博，他們負責設計出逼真的戰爭場面。軍火專家賽門艾瑟頓則提供五百多支二次大戰時期的槍械，加上數百支複製品，以及一百五十萬發空包彈。

在拍攝影片前，『搶救雷恩大兵』的演員到英國接受集訓，先剃平頭髮，然後進入專為演員設計的魔鬼訓練營，本片的軍事顧問戴爾部伊中尉負責把演員訓練成士兵。部伊在為名導奧利佛史東擔任『前進高棉』一片的軍事顧問時，首次設計出演員的魔鬼訓練營訓練內容包括五天的野戰營、睡帳篷、吃罐頭食物、接受嚴格的體能訓練，必須在兩個禮拜之內成為士兵。

演員和工作人員則於一九九七年六月二十七日在愛爾蘭的魏克斯佛開鏡，導演史蒂芬史匹柏在波濤洶湧的愛爾蘭海岸重新呈現諾曼第登陸的壯觀場面。

美術指導湯姆桑德斯將這片海灘佈置成歷史性的海陸空三棲軍事行動的場景，包括水裡的暗樁和懸崖上的德軍碉堡。碉堡裡有巨大的大砲對準海灘上的聯軍部隊，而海面上也有逼真的二次大戰登陸艇準備卸下先鋒部隊和彈炮。

曾為超級大片『龍捲風』擔任製片的伊恩布萊斯負責找來諾曼第一役中使用的登陸艇，他還找到聯軍和德軍的坦克車和各種軍車，並且還說服愛爾蘭軍隊提供一千名士兵支援拍片，這些士兵曾經參與『梅爾吉勃遜之英雄本色』等片的拍攝。

工作人員在愛爾蘭完成拍攝工作後，便移隊到英國繼續進行拍攝，海特菲的一處廢棄機場成為片中英軍的指揮營區，工作人員在這裡還搭蓋了受砲火炸毀的法國小村落。後製作業則在美國完成，『拯救雷恩大兵』將於一九九八年九月二十五日晚場上映。

What's New in 3D

3Dfx打贏晶片官司

3Dfx在去年九月向美國Sega、NEC和VideoLogic等公司提出告訴，這項官司終於在日前解決。據初步了解，美國Sega、NEC和VideoLogic同意賠償3Dfx二億一千萬美元，至於其它賠償條件仍秘而不宣。

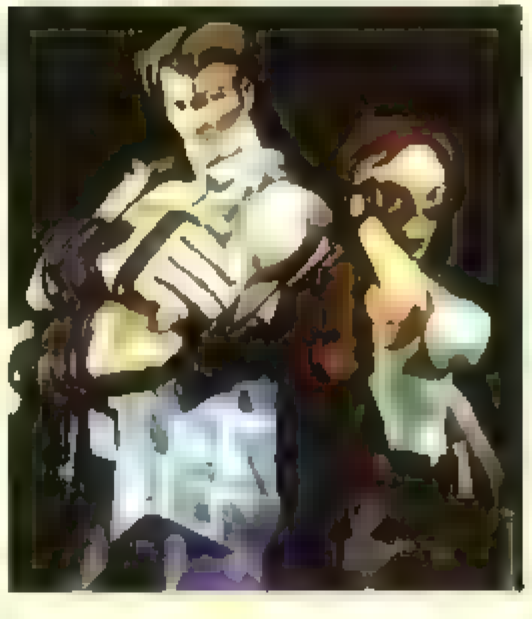
3Dfx控告Sega違反合約，因為它不遵守3Dfx為Sega下一代的電視遊樂器發展一個新的、且具有專利的晶片之規定。此外，3Dfx還在訴訟中主張NEC誘使Sega違反合約，同時，美國Sega還與NEC對3Dfx進行不公平競爭。這項訴訟案的被告後來還多了VideoLogic。

一九九七年二月，Sega指名3Dfx為它發展下一代電視遊樂器的圖形晶片，並且在3Dfx身上進行將近兩百萬美元的產權投資，同時還資助該晶片的發展經費。然而，在九七年七月時，Sega卻宣佈它的發展計劃由3Dfx變為PowerVR，而PowerVR則由NEC所發展的晶片，亦是3Dfx的死敵。3Dfx在訴訟中宣稱，NEC藉由3Dfx和Sega的晶片聯合發展計劃，取得3Dfx移轉給Sega的技術。

Origin為升級版的線上創世紀成立一個名為線上創世紀：第二世紀（Ultima Online：The Second Age，暫譯）的網站，並對線上創世紀進行程式校正及加強遊戲內容。第二世紀將把玩家帶入廣大且神秘的失落大地進行探險及迎接挑戰，而新的遊戲陸地將加入眾多的新地形、生物及建築。

在遊戲方面，第二世紀將引進翻新過的介面及交談系統。值得一提的是，Origin會在遊戲中加入新的自動翻譯系統，讓來自不同國度的玩家可以輕鬆地和對方溝通，可惜的是它並沒有支援中文，只支援日文、法文及德文。此外，Origin還打算時機成熟時在歐洲及日本安設伺服器，所以，在這些伺服器尚未成立前，美國境外的玩家還是得透過美國的機子進行遊戲。

據了解，第二世紀的價格和去年上市的線上創世紀一樣，其零售版將收納一本手冊、一張地圖、一張參考卡（reference card）、以及免費上線玩一個月的優待。目前線上創世紀的玩家要升級至第二世紀需透過Origin，其花費大約19.95美金，再加上其它費用，而每月的遊戲費用仍不變。第二世紀的測試版將在九月推出，若玩家想取得更多有關第二世紀的資訊，可至http://www.owo.com查詢。



終級動員令有意躍上大銀幕

熱門遊戲改編成電影似乎已成為遊戲界的一股新熱潮，除了已獲證實的銀河飛將、古墓奇兵外，在今年二月時，GT、3D Realms與Threshold Entertainment合作，有意將毀滅公爵改編成電影及電視影集，而這項計劃也日趨成熟。

另外，Westwood在日前亦宣佈將把即時戰略遊戲終級動員令系列，改編成電影，這項改編工作將交由該公司的資產製作Donny Miele負責，假如這項計劃能夠成功，Westwood將會陸續把它所製作的遊戲改成電影。

有趣的是，Westwood擅於將電影改編成遊戲，例如它在一九九二年時推出的沙丘魔堡即從電影改編，另外，去年第四季推出的銀翼殺手亦是改編自哈里遜福特於一九八二年上演的同名電影。為了讓終級動員令能成功地跨足電影界，Westwood目前正傾全力尋找業界合作夥伴，包括片廠、發行公司以及獨立製片或電影公司等。

遊戲界開始向電影界分一杯羹

星海爭霸銷售突破百萬套

玩家知道九八年上半年哪些遊戲最暢銷嗎？根據PC Data統計，由Blizzard製作的星海爭霸一直是過去幾個月以來最[illegible]的成就，但令人感到意外[illegible]如大黑馬～由GT出品的獵鹿人（Deer Hunter，暫譯），因此在榜上屈居第[illegible]

值得注意的是，另外兩套以獵殺為主題的遊戲[illegible] Big Game Hunter，暫譯）和獵殺野火雞（Wild Turkey Hunt，暫譯）分居八、九名[illegible]破壞神，仍[illegible]品[illegible]下第十與十二的地位

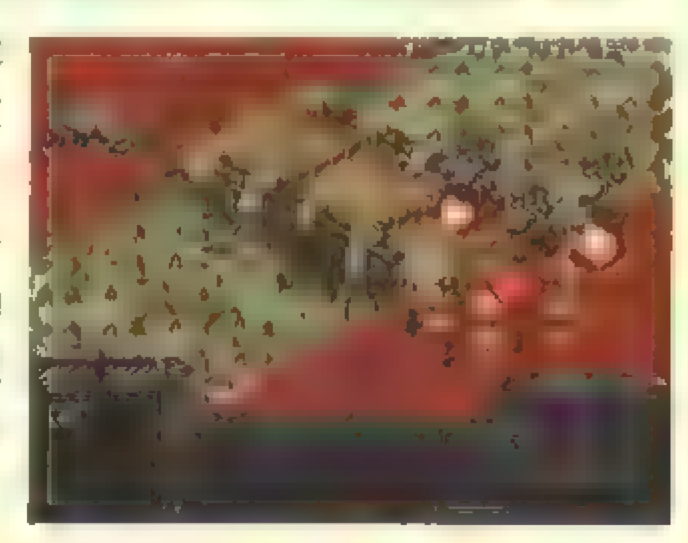
在動作遊戲方面，神出之鎗、古墓奇兵二則獲得第七[illegible]另外[illegible]Frogger，暫譯[illegible]域則搶得第十五。最[illegible]的莫過於趕上鐵達尼熱潮的冒險遊戲鐵達尼號：時光歷險（Titanic Adventure out of Time，暫譯），得到第十名的佳績

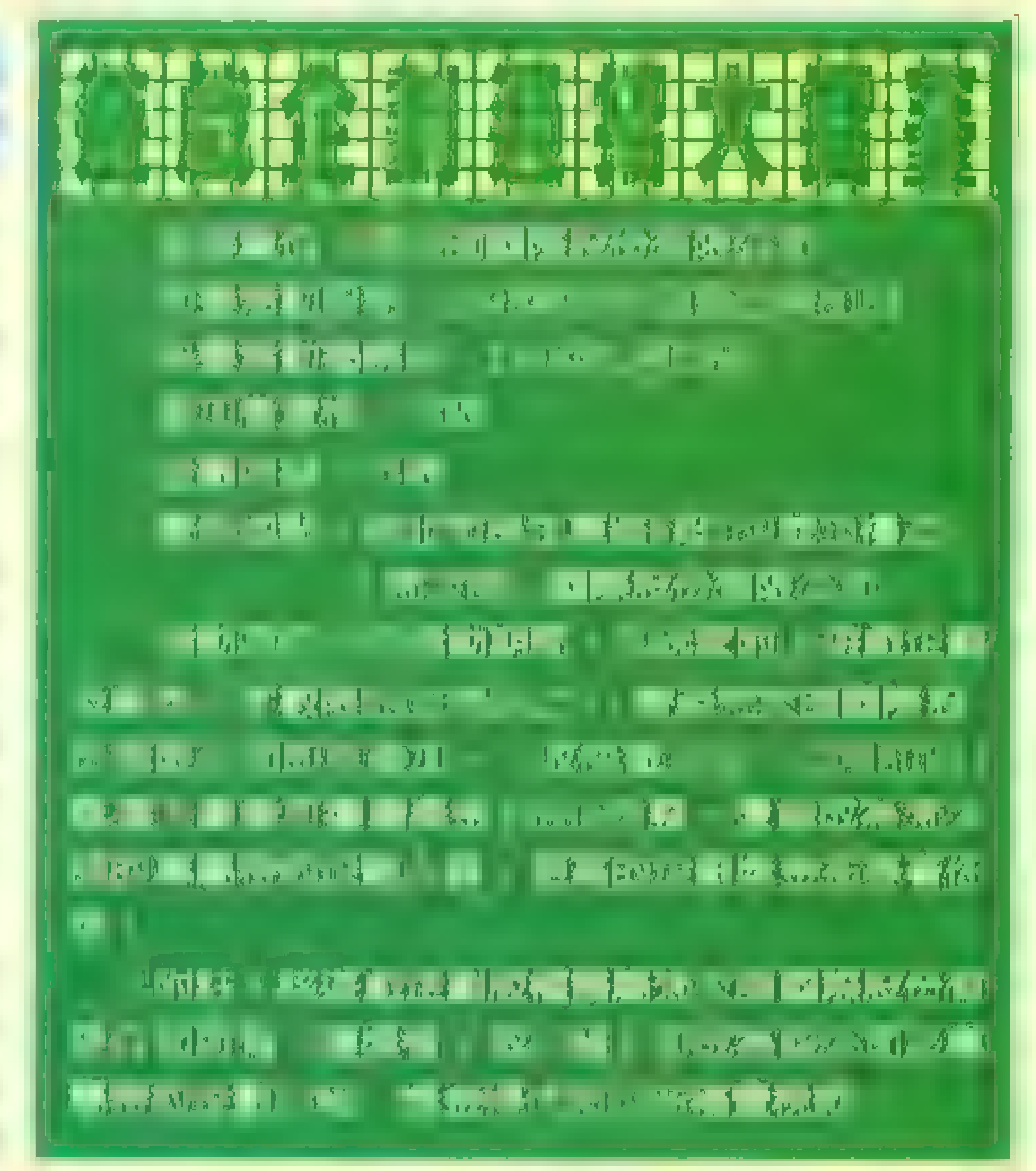
[illegible]

Blizzard目前表示，今年四月發行的即時戰略遊戲星海爭霸，依PC Data及零售總計，於八月份時已在全球創下一百萬套的佳績。Blizzard指出，星海爭霸是它的母公司Cendant Software成立以來銷售速度最快的遊戲，亦是繼暗黑破壞神、魔獸爭霸二之後，第三片衝破百萬套的產品

Cendant副總裁Todd Coyle說：「我們[illegible]海爭霸的動力仍然不減，因為其資料片[illegible]即將上市，預期年底前這套遊戲仍有優異的銷售成績。」另一方面，Blizzard目前在Battle.net論壇上針對玩家對它中斷魔獸爭霸之絕地大反攻（Warcraft Adventures，暫譯）的不滿發表聲明指出：「停止製作該遊戲並不是一項輕率的決定，而是難以作出的抉擇，但我們都相信這是一個正確的選擇

據了解，魔獸之絕地大反攻已因技術問題而中止；然而，業界懷疑Blizzard正進行有關魔獸爭霸三的製作計劃

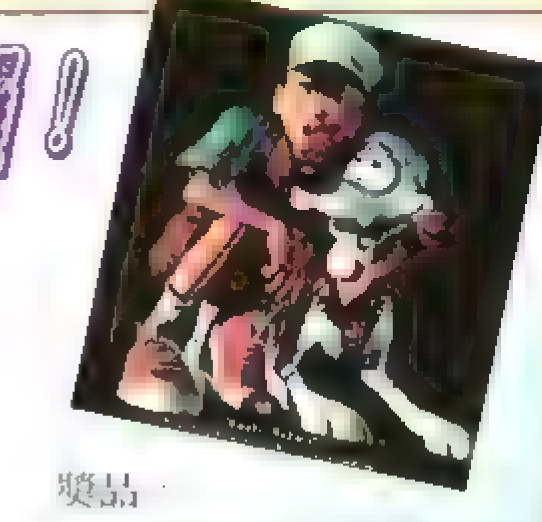




『鐵甲英豪』有獎徵答活動
精美禮物等著您！

EZSOFT為慶祝在台發行第一套遊戲『鐵甲英豪』，特舉辦有獎徵答活動，凡是將下列題目的答案寫於名信片背面，並註明姓名、年齡、電話、住址，寄至『103 台北市承德路三段305號11樓EZSOFT收』，您就可以得到超值精美贈品，凡是來信就有贈品，五題全部答對者，還有神秘禮物哦！

「黑暗之心」最佳狗主角選美比賽，開始囉！



由「英特衛」及「東森電視遊戲駭客族」、「新遊戲時代」主辦，「賦澤企業」、「阪金實業」、「登昌恆公司」及「虎國公司」協辦之「最佳狗主角：明星狗選美比賽活動」，即將在9月15日熱烈展開，凡自認為家中飼養之小狗頗具明星臉者，請將其一照或其與主人之合照，選出其中最炫、最酷、最棒的照片，附上對寵物簡略的介紹（其小名、生日、體重、嗜好、個性的描述等）寄到英特衛，我們將於10月15日選出前十名最具明星像之照片。參與此次明星狗選美活動的寵物與主人就有機會在媒體上亮相喔！成為不折不扣的最佳狗主角與狗主人！前10名之入選者再由讀者們評選出三名優勝者。

參與本活動票選的讀者將另以抽獎方式回饋更多大獎。最後將在11月於各媒體公佈優勝者與票選得獎名單，並擇日頒獎。獎品獎項相當豐富，入選者除了可以得到「賦澤VOODOO 2」、「阪金喇叭」、「登昌恆音場環繞卡」、「虎國搖桿」、「黑暗之心」遊戲等多項大獎之外，參加票選者還有機會得到新遊戲時代雜誌半年份、遊戲攻略本、家犬圖鑑等令人驚奇的獎品。

英特衛公司並表示將替「黑暗之心」舉辦遊戲發表會以及現場比賽，有關發表會的場地與時間之相關訊息將會繼續發佈。

寄回大運動會「玩家回函卡」，就有機會穿美美的T恤喔！

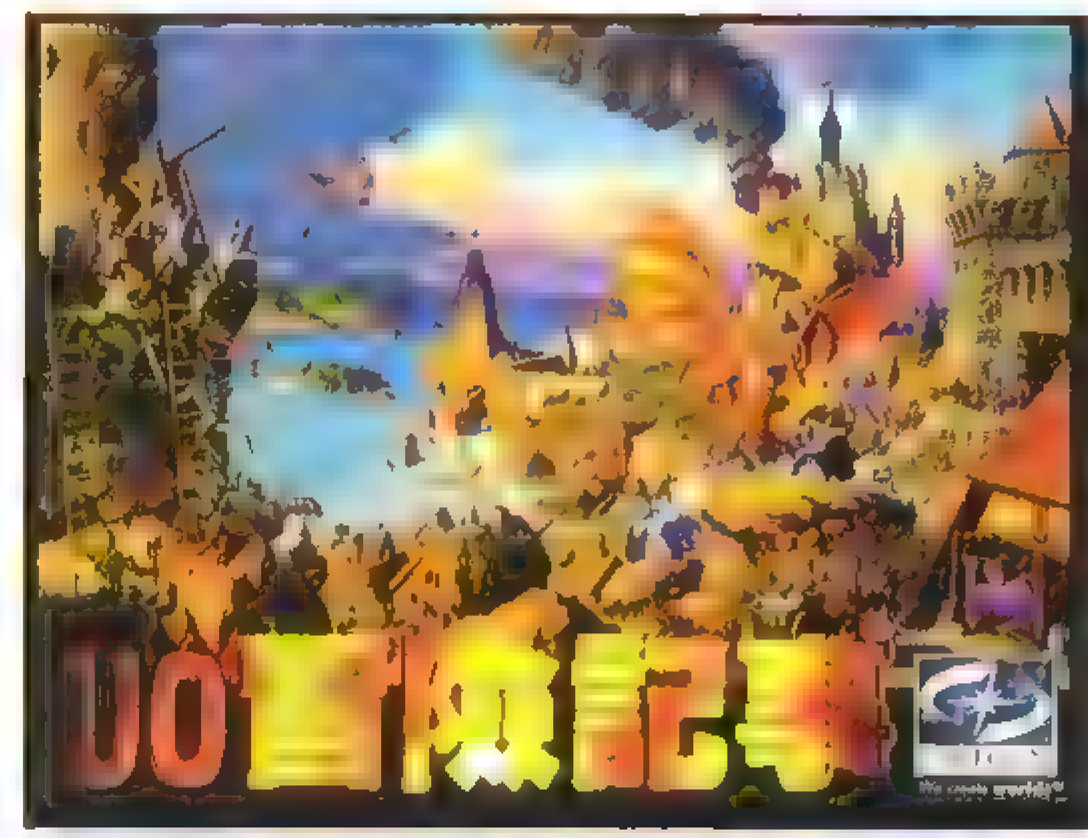
目前國內的養成遊戲幾乎到了人手一片的地步，然而養成遊戲的內容良莠不齊，有的廠商為了在競爭的市場求得生存，甚至走煽情路線來討好青少年玩家。現在，強調健康路線的「大運動會」已經在台正式販售，日商帝技爺如公司為了答謝玩家兩年來的支持，特別舉辦運動T恤抽獎，凡是自即日起到十一月三十日止，購買「大運動會」的玩家，只要寄回遊戲內的「玩家回函卡」，寄回日商帝技爺如公司，您就有機會獲得瑕國大少女或守護者之劍的運動T恤喔！名額只有300名，早買早抽獎！

日商帝技爺如　TEL：(02)2747-2278
寄回「大運動會」玩家回函卡，就有機會獲得市面上買不到的運動T恤喔！

遊戲視聽音效組合的最佳拍檔

軟硬體發展一日千里，目前的科技在結合軟硬體之後已經可以創造出震撼人心的視訊聽覺效果，您嘗試過由Voodoo 2加上立體環場音效卡、配合高傳真音響組合所創造出來的聲光效果嗎？由英特衛公司與登昌恆公司舉辦的一項活動「說好話，送好禮」，結合年度最佳射擊遊戲「縱橫太空」、「Upmost 3D Voodoo遊戲卡」和「Upmost音效環繞卡」，組合之後的效果究竟如何呢？只要各位讀者能夠用「一句絕妙好辭」來描述這樣的夢幻組合，並以郵寄、傳真或e-mail方式傳送到登昌恆公司，經過評選之後脫穎而出的讀者便可以獲得特獎「縱橫太空」遊戲、「Upmost Voodoo 2巫毒遊戲卡」以及「Upmost音效環繞卡」三合一之組合一套，親自體驗一下前所未有的震撼。另外尚有其他十餘款大獎，歡迎各位讀者踴躍參加。

時　　間：自87年9月1日至87年9月30日
參加方式：請將您的姓名、地址、電話及「一句絕妙好辭」以郵寄、e-mail或傳真至登昌恆公司即可。
登昌恆公司e-mail：wen@upmost.com.tw
傳　　真：(02)2883-7222
郵寄地址：台北市承德路四段218號2樓 活動企劃
英特衛多媒體廣告圖 TEL：(02)2999-[illegible]



作者/G.R.X

前言

由ORIGIN所推出的網路創世紀（ULTIMA以下簡稱UO），可說是一款轟動全世界的網路多人連線RPG遊戲。雖然在網際網路上，多人連線的網路RPG（MUD）已行之有年，但由於受限於網路傳輸技術，以往的MUD都是採文字顯示介面來進行遊戲的（所謂文字顯示介面，就是整個遊戲都是以文字描述顯示，沒有任何圖形秀出；所以即使你正在玩遊戲，別人看了也會以為你在看小說）。但即使如此，MUD依然是令許多人為之風靡，不可自拔。（由MUD又被人戲稱為'泥巴'便可看出其魅力）

UO之所以會轟動全世界的原因，就是因為它是第一款採全面圖形化的線上RPG遊戲，這意味著玩家在UO中，將不用再看文字靠想像力去合成城鎮，地下城等場景，而怪物、NPC甚至來自全世界的其他冒險同伴，將不會再是幾個文字字串已！

也正因為此，UO的誕生被人們形容為遊戲界的大進化，一個新的里程碑的開始。對玩家而言，UO可說是一個全新的冒險體驗，你將不會再孤獨一人進入幽暗陰森的地城探險；而在城鎮中，跟你打招呼的將不會再是一成不變的NPC，甚至會把你殺掉並搶掠一空的，也不會只有怪物而已。

雖說UO是一個全新冒險體驗的開始，但當你在月底接到一張張電話費與網際網路帳單的同時，相信你會發現，這將也會是一個惡夢的開始…

為了讓玩家能更了解UO這款世紀巨作，筆者授命特地深入UO世界，冒著自身工作無法完成及三餐吃泡麵的危險，在花去450小時及萬餘元電話費後，終於為玩家帶回一連串的精采圖片及冒險故事，並於此期開始連載於雜誌上以饗讀者。最後，如果玩家們對此一專欄有任何指教，或對UO有任何疑問或困難，歡迎以E-MAIL給筆者。

冒險的開始

這是UO的抬頭主選單畫面，一個將玩家帶入美麗虛幻國度的木盒子。（其實這盒子本來是關著的，是在遊戲開始執行時才慢慢地打開。）

一切的故事，都在玩家按下中間的ENTER BRITANNIA後開始。

新人物的誕生

如同一般的RPG遊戲，在開始前，玩家必須先創造一個人物來進行冒險。在UO中，玩家除了可設定創造人物的力量、敏捷度、智力、技能等主要屬性外，還可依個人喜好來設定角色的髮型、鬍鬚類型、髮色、鬚色甚至膚色。（由圖中可看出，筆者創造出了一個綁雙馬尾，黑頭髮，黃皮膚的女性角色。）

森林中的快樂樵夫

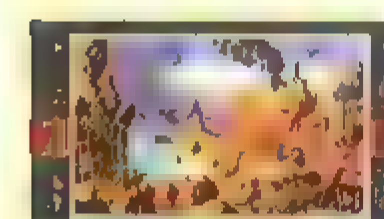
由於筆者所創新的人物其主要的職業設定是木匠，所以一開始便就拿著斧頭到城附近的森林砍柴：把砍下來的木材製作成弓後，再拿到城中販賣賺錢（當然，木匠只是UO眾多職業中的一種，你也可選擇鐵匠、皮匠、裁縫等等）。

由於主要的活動區域是森林，所以筆者將全身的衣服都染成綠色（保護色嘛！）。你看，像不像一個快樂的羅賓漢？

我跟我的冒險同伴們

是的！別懷疑，圖中在人物後方的那兩隻小狗（太小了，讀者可能看不清楚）便是筆者在UO世界中最初的冒險同伴。雖然不是真正的馴獸師，但筆者仍然成功地馴服了兩隻小狗，並將牠們帶在身邊四處探險

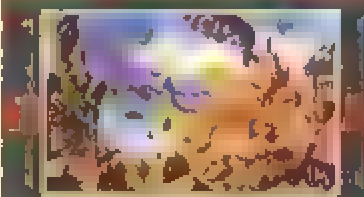
當筆者在攻擊野獸時（如上圖的小兔子），愛犬們也會在旁邊幫忙團毆，雖然有幫跟沒幫差不多，而且只要兩塊肉塊便可滿足他們，真可說是最便宜的隊友了。



跟PK的第一次遭遇

PK（Player Killer）可說是UO世界中的另一股邪惡勢力。這些被稱為PK的玩家跟一般玩家唯一的差別，便是一般玩家獵的是野獸怪物，而這些玩家獵的則是其他玩家的頭。

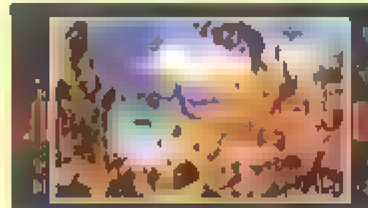
由圖中可看出，兩個穿著黑鎧甲紅披風的PK從左下角衝出朝筆者殺來。身為一個不知所措的新手，筆者的下場便是身上滿佈箭梗與被法術烤焦的焦跡含恨死去。當然，身上所有的東西也都被搶掠一空了…



熱鬧的裁縫店

這裡是城中買賣衣服布料的裁縫店，這天不知怎麼搞的，一向冷清的店中竟然擠進了近十位的玩家，有人坐著發呆，有人站著聊天，還有人連馬都牽進來了，害得筆者想賣個衣服都找不到店員。筆者身上所穿的衣服及皮甲都是自己親手縫的呢！

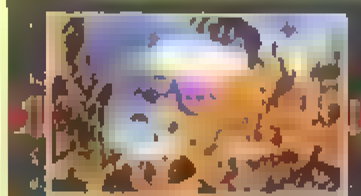
後來才知道，原來當時有個可利用買賣布料來賺錢的BUG被玩家找出，難怪大家都擠到店中來，原來是想利用此BUG大賺一番，真是…



鬱卒的港口垂釣

在被PK幹掉後，變成幽靈的筆者便立刻回到城中醫院復活，雖然人活了過來，但由於損失了所有的裝備（僅剩下一件復活時醫院贈送的袍衣和一雙鞋子），心裡實在是心疼不已！

鬱卒之餘，便買了把釣竿來到港口垂釣。（由於這裡是主城所在的城市，所以港口停滿了許多玩家的船隻。）看著袋中滿滿的漁獲，心中的鬱卒也會稍微減輕一些吧！



我的愛馬LUCK STAR

在UO的世界中，玩家唯一的陸上代步工具便是馬匹。由於騎上馬匹後可使移動速度增加兩倍以上，不論是逃跑或是追擊敵人都有相當的幫助；而且只要玩家不忘記餵食，不隨意打虐，馬兒可是會天涯海角伴君行呢！

比起萬餘元的船隻來說，只要800元就可以買到的馬匹，自然就成為玩家最先也最常購買的交通工具了。再說你看，像圖中筆者穿著全套皮甲（由於是弓箭手，所以不想穿上太厚重的鎧甲）披著紅披風騎在馬上的英姿，不也是蠻帥的嗎？

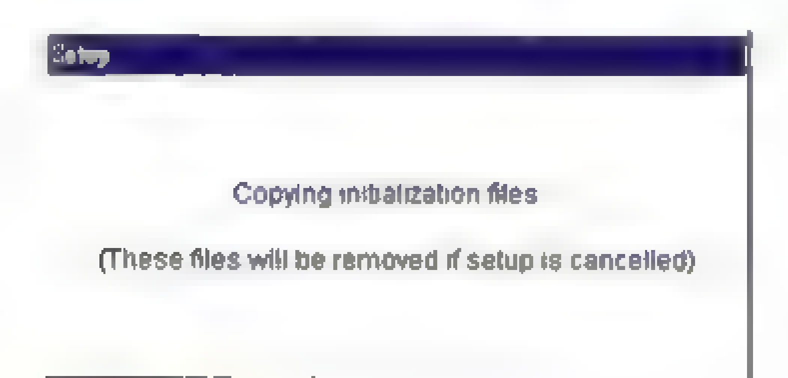
MegaDisc小棧

此張MegaDisc遊戲光碟，收錄了國內外近期的強檔遊戲。您可以透過專屬的操作介面，把遊戲軟體安裝到您的電腦中；當然在此之前，MegaDisc的操作介面也是要安裝到您的電腦裡，如此才能正常地執行，請仔細看哦！

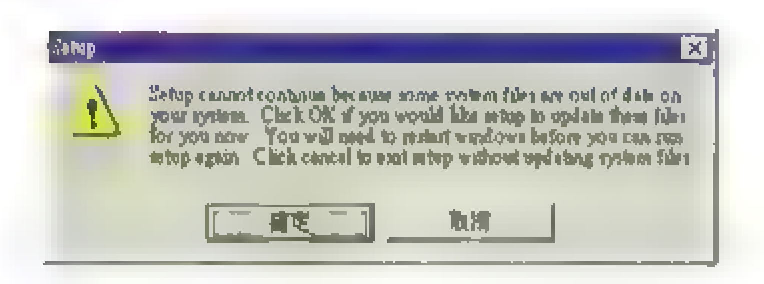
MegaDisc 安裝說明

步驟（1）

首先，利用檔案總管打開此張光碟的檔案列表。在光碟的根目錄下有個Setup.exe安裝檔案，用滑鼠點選該檔案來進行安裝



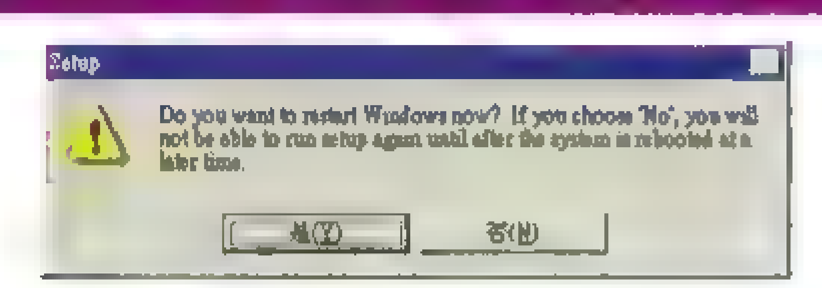
步驟（2）



A.若安裝的過程中並無出現此訊息，請跳至步驟3.。

B.訊息內容：按下"確定"—因為你電腦中的某些檔案是舊的，無法繼續安裝，請進行更新；更新後您需重新開機，才能繼續安裝。按下"取消"—不更新且離開。

請按下「確定」進行更新，接著會出現下個訊息



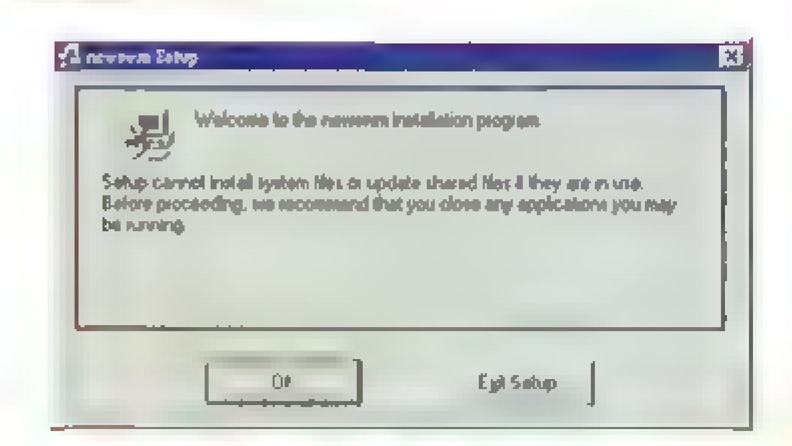
訊息內容：

"是(Y)"—重新開機

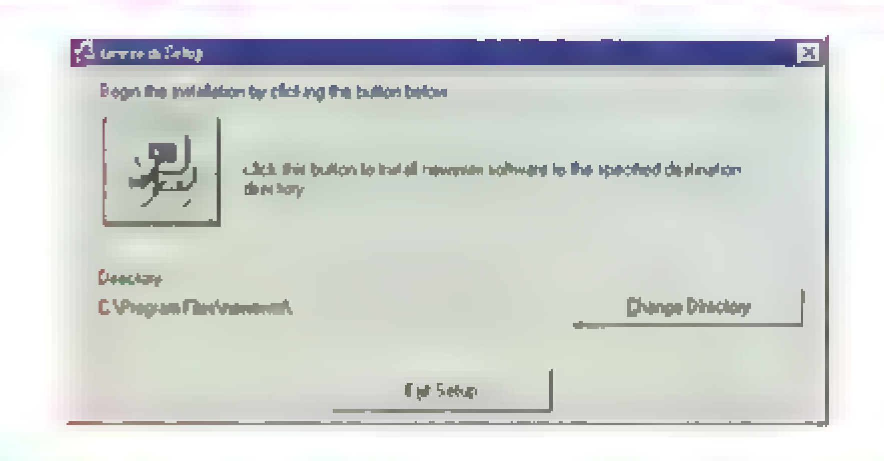
"否(N)"若無重新開機，將無法繼續安裝。

請按下「是(Y)」重新開機，開機後再次執行「setup.exe」重新安裝。

步驟（3）



按下「OK」進行安裝，接著出現下個訊息



"安裝圖示"—按下此圖示鈕進行安裝

"Change Directory"—更改您所想要安裝的路徑。

步驟（4）

安裝完成後，您就可以點選光碟根目錄下的"newswm.exe"檔案來執行，操作介面的使用說明詳述在後。

> ※注意事項：
> "開始"→"設定"→"控制台"→"顯示器"→"設定"建議將"桌面區域"調成"640×480"。

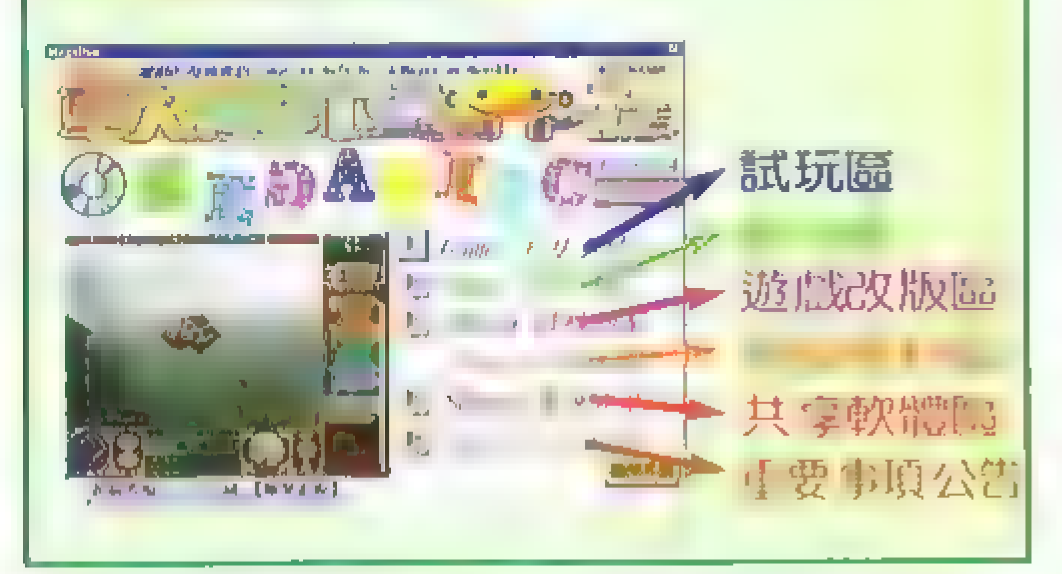
本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。請注意，本期的MegaDisc只適用於Windows 95的作業環境下執行，請在Windows 95下執行啟動指令。

MegaDisc 使用說明

●將MegaDisc放入您的光碟機中，開啟此張光碟的檔案列表。

●點選執行指令newswm.exe，進入光碟操作介面的主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。

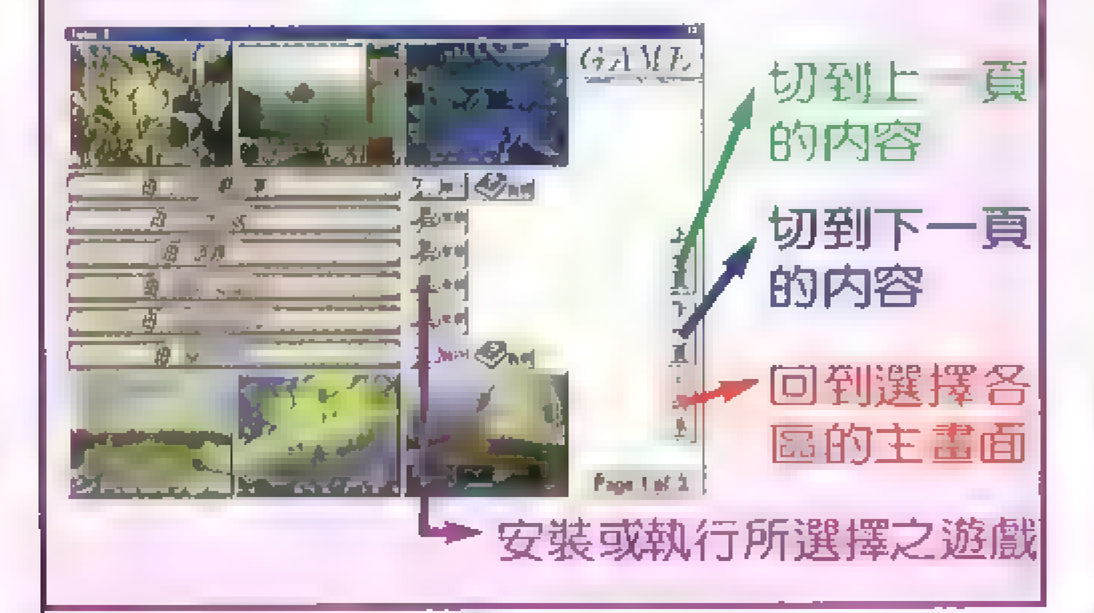
●在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域

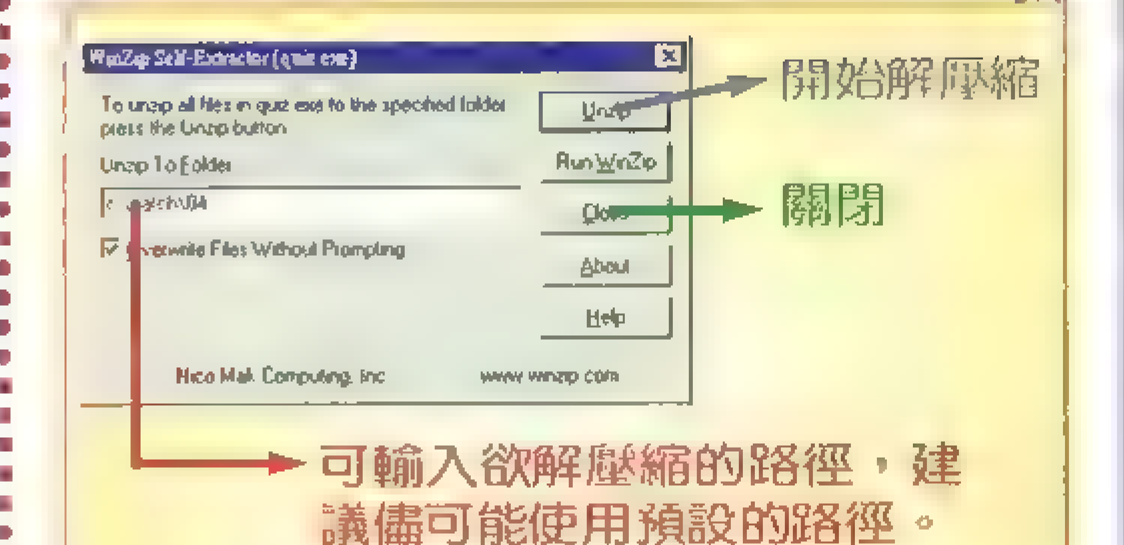


●進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行等相關功能。安裝時，儘可能不要更動預設的安裝路徑；如欲更改安裝路徑，請於安裝的視窗中鍵入完整路徑，如C：\GAME1

●遊戲試玩、展示的安裝說明，可參考光碟主畫面下的Report公告欄一項。

●試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。





●解壓縮動作完成，請自行利用"檔案總管"切換至該目錄，尋找可執行的檔案。

※請注意若有相同的路徑會有檔案覆蓋的情形。

●在資源分享、武林秘笈、精雕細琢中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將軟體載入硬碟。

●附註說明：

(1)光碟介面須透過安裝的方式，才能正常地執行，請參考MegaDisc安裝說明。

(2)光碟的\Tools子目錄下有一些必要的軟體，把它們裝入Windows 95中試試。

(3)根目錄下的files.txt置放本期所有軟體、檔案的路徑，若無法藉由光碟介面操作，可參考此檔案的說明，手動安裝遊戲。

(4)本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆為SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅自修改程式內容。

(5)本刊僅負為讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代為排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，績請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

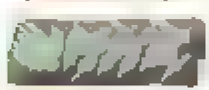
(6)執行MegaDisc所需的硬體要求為：586 100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。

遊戲操控鍵

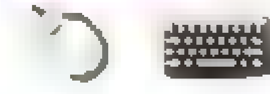
大略列出各遊戲的重要操控鍵，方便您在遊戲上的操作，詳細的操控鍵請自行參考各遊戲的說明檔或操控設定欄。

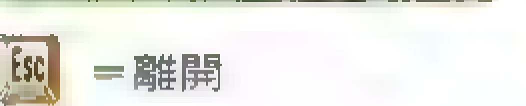
古文明霸王傳

\Loak\loak.exe



解壓縮後，執行 "setup" 安裝

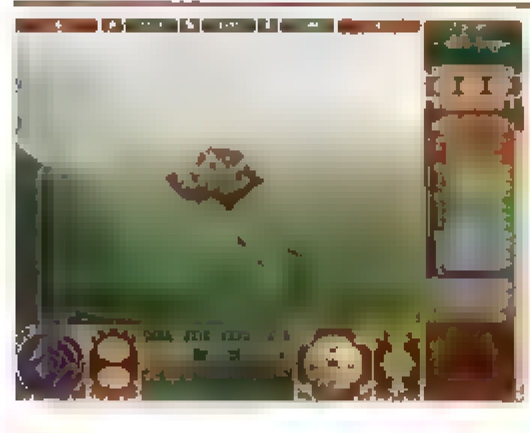




Esc ＝離開

右鍵＝選擇

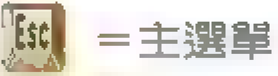
左鍵　取消



天空之城

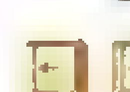
\Strat\setup.exe

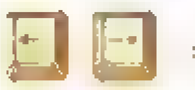
安裝後執行



Esc ＝主選單

↑ ↓ ＝前進、後退





← → ＝左、右轉

B ＝一般／建築模式

R ＝修復

M ＝地圖

W E ＝鏡頭旋轉

Home End ＝鏡頭遠近

Page Up Page Down ＝鏡頭上下

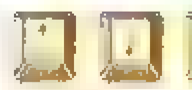
左鍵＝攻擊、建立物品

右鍵＝物品位置切換

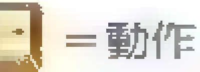
原罪

\Sin\sin_demo.exe

安裝後執行

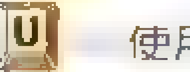


↑ ↓ ← → ＝動作



Shift ＝跑

Space ＝跳



U ＝使用

C ＝蹲伏

Ctrl ＝攻擊

/ ＝武器切換

< > ＝平移

Urban Assault

\Msuademo\msuademo.exe

安裝後執行

Esc ＝主選單

M ＝地圖

C ＝傳送坦克

↑ ↓ ← → ＝方向／動作

Space ＝攻擊

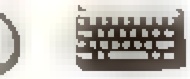
左鍵＝攻擊

右鍵＝方向／動作鎖定

幽浮：太空攔截者

\Xcom\setup.exe

安裝後執行



PAD 1 PAD 3 PAD 7 PAD 9 ＝方向

＋ － ＝節流閥

Tab ＝後燃器

\ ＝停止

T ＝切換目標

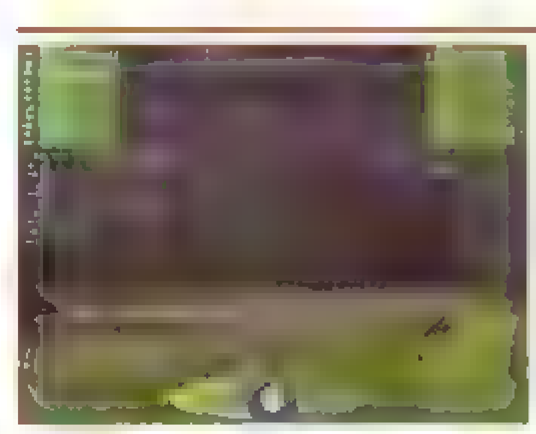
Enter ＝雷射光

Space ＝飛彈

H ＝超空間跳躍

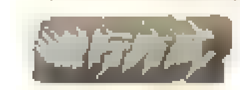
P ＝暫停

Alt ＋ Q ＝離開

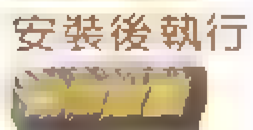


CyberStrike 2

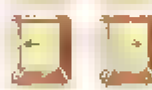
\Cs2demo\cs2demo.exe



安裝後執行



↑ ↓ ＝前進、後退



← → ＝左、右轉

E ＝目標

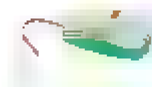
C ＝命令

P ＝拾起物品

Ins ＝跳躍

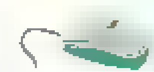
Enter ＝能源塔

Shift ＋ Q ＝離開



＝視線

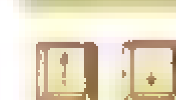
右鍵＝定位



左鍵＝攻擊

Rainbow 6
\Rainbow6\rainbow6.exe

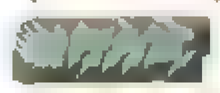
解壓縮後，執行"setup"安裝



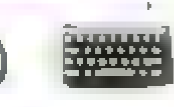
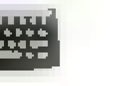
PAD1 PAD3 PAD7 PAD9 ＝動作
1 2 ＝武器切換
3 4 ＝物品切換
End ＝蹲伏

＝視線
右鍵＝跑
左鍵＝攻擊

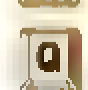
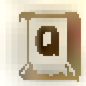
摩托雷神2
\Motor2\setup.exe



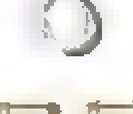
安裝後執行

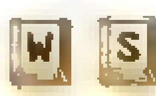
Esc ＝主選單
↑ ↓ ＝加、減速
← → ＝左、右轉
Space ＝渦輪

Q W ＝換檔
Tab ＝後視



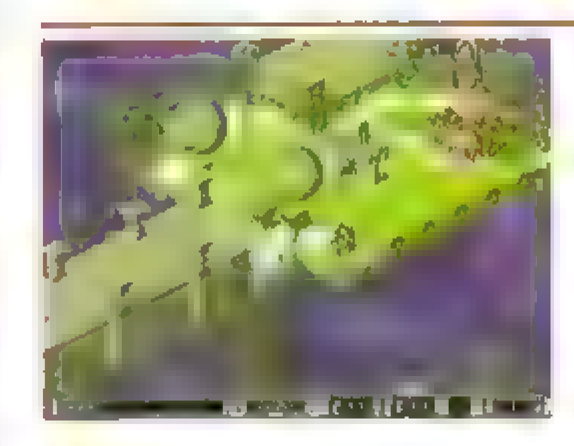
Motocross Madness
\Msmcm\msmcm.exe



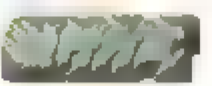
安裝後執行



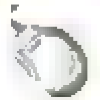
↑ ↓ ＝加、減速
← → ＝左、右轉
W S ＝變換姿勢
1 ＝視角切換
PAD2 PAD4 PAD6 PAD8 ＝鏡頭切換



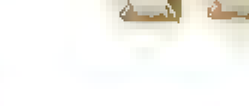
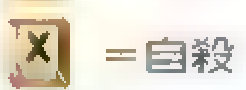
Lode Runner 2
\Lr2demo\lr2demo.exe



解壓縮後執行



Esc ＝主選單
PAD1 PAD3 PAD7 PAD9 ＝方向
Shift ＝跳離繩索
A S Q W ＝挖掘
PAD ＝丟物品
PAD ＝使用物品
PAD ＝炸彈
X ＝自殺

遊戲安裝路徑

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式

試玩區

古文明霸王傳	Win95	\Loak\loak.exe
天空之城	Win95	\Strat\setup.exe
原罪	Win95	\Sin\sin_demo.exe
Urban Assault	Win95	\Msuademo\msuademo.exe
Lode Runner 2	Win95	\Lr2demo\lr2demo.exe
Rainbow 6	Win95	\Rainbow6\rainbow6.exe
幽浮：太空攔截者	Win95	\Xcom\setup.exe

3D卡專用

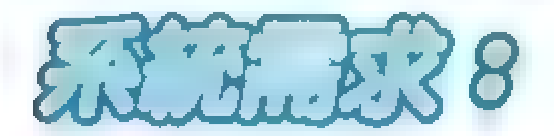
摩托雷神 2	Win95	\Motor2\setup.exe
Motocross Madness	Win95	\Msmcm\msmcm.exe
CyberStrike 2	Win95	\Cs2demo\cs2demo.exe

展示區

臺灣職棒大聯盟	Win95	\Softstar\Mtv.mpg
大富翁 4	Win95	\Softstar\start.avi
極地之光	Win95	\Ezsoft\ezsoft.avi
極樂大進擊	Win95	\G5demo\g5demo.avi
亞特蘭提斯之謎－失落的傳說	Win95	\Atlantis\play.bat
幻界霸者	Win95	\Softstar\softstar.exe

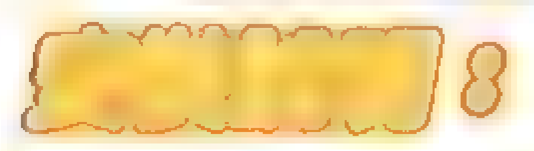
CATZ寵物貓

您可以撫養小貓一直到牠長大，隨時隨地與牠一起玩玩具，為牠除蟲、理毛，叫牠不能太頑皮，訓練牠有抓老鼠的能力，你要定時定量餵食寵物，為牠穿上新衣服換上色彩，寵物也跟人一樣愛美喔！



系統需求8

多媒體電腦Win95作業系統



安裝說明8

（1）開機進入Windows 95。

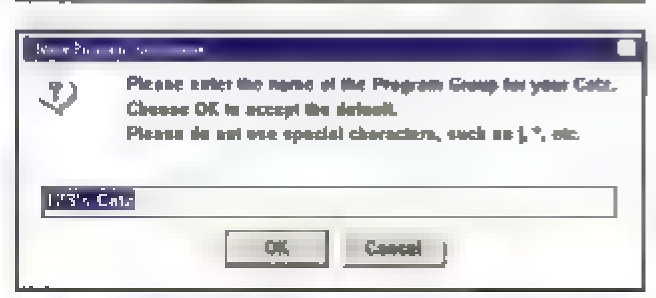
（2）將寵物貓光碟片置入光碟機中，自動進入安裝畫面；若無法自動進入，請利用"檔案總管"執行光碟中的install.exe檔案即可進入安裝畫面。

（3）按下"Install Catz"鈕開始安裝；另外三個按鈕為其他功能顯示簡介；"Exit"離開。

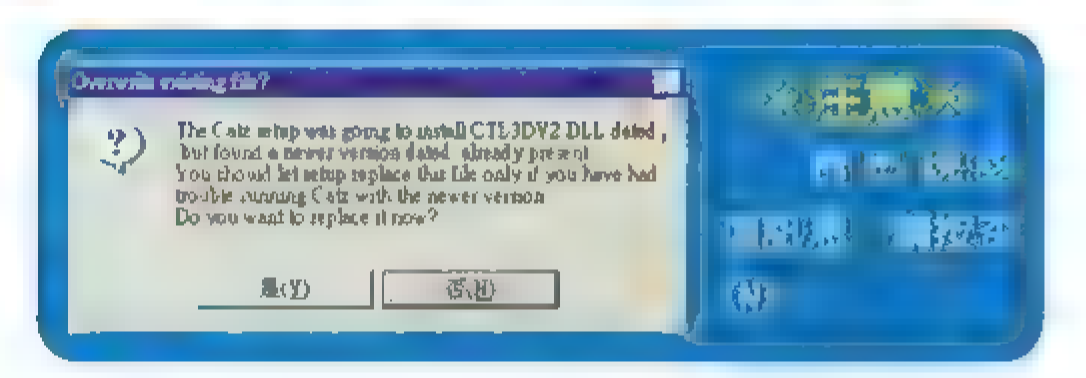
（4）輸入姓名後點取Continue按鈕。

（5）選擇安裝路徑，若安裝在其他磁碟機，只要在欄位中填入磁碟機代號與目錄名稱即可。

（6）點取OK按鈕進入下個畫面。



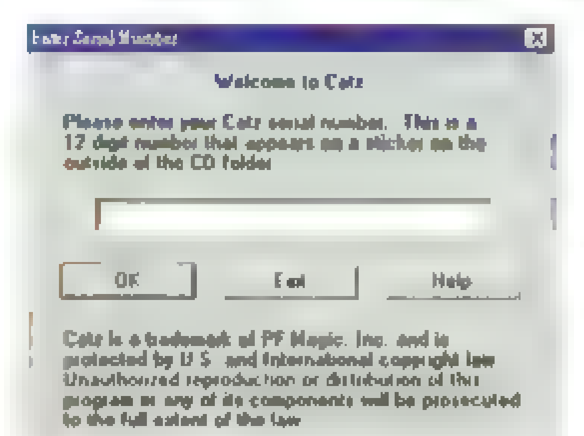
（7）安裝程式中。



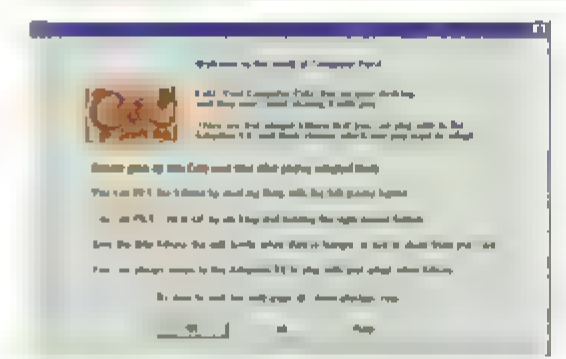
（8）安裝完成，按下"Return to Windows"回到Windows 95

開始遊戲8

"開始"、"程式集"、123's Catz、Catz



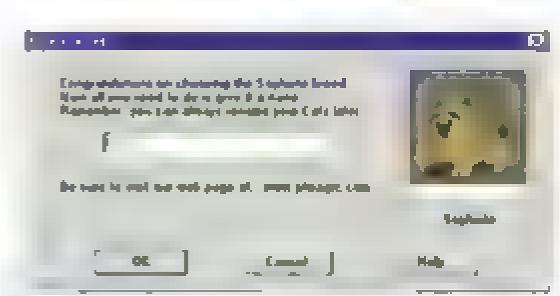
第一次進入會請你輸入註冊序號，序號：551090998159



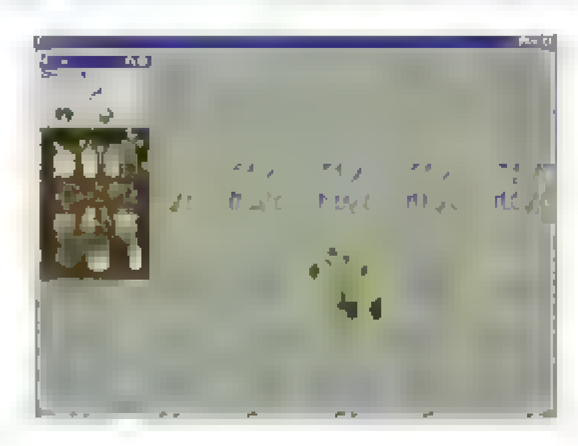
註冊完成。

遊戲主畫面，將滑鼠移至"Adapt Me Now"按下。

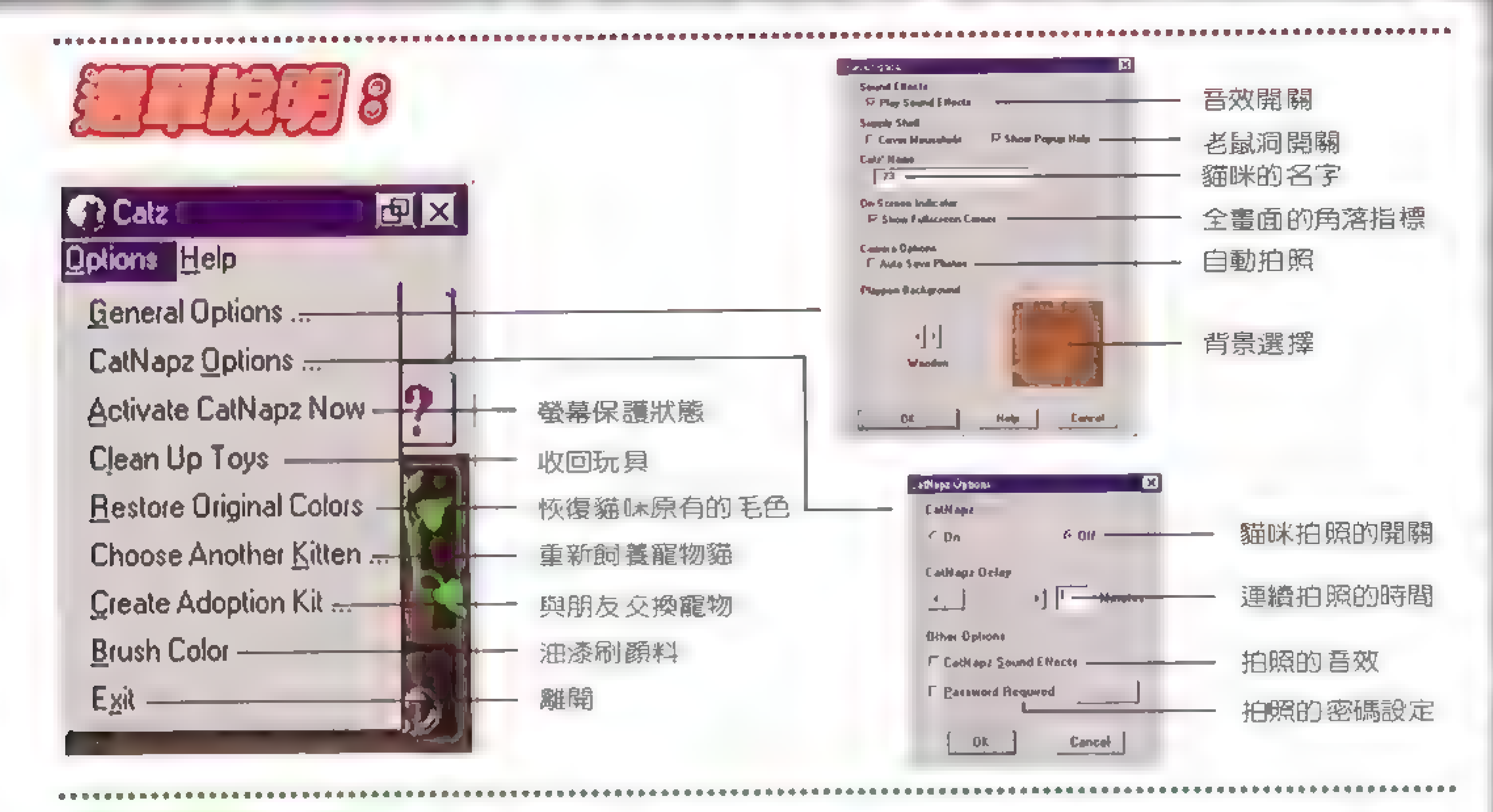
此時可選擇你所喜歡的小貓，按下"OK"。



為牠取個名字，按下"OK"。



開始飼養寵物！

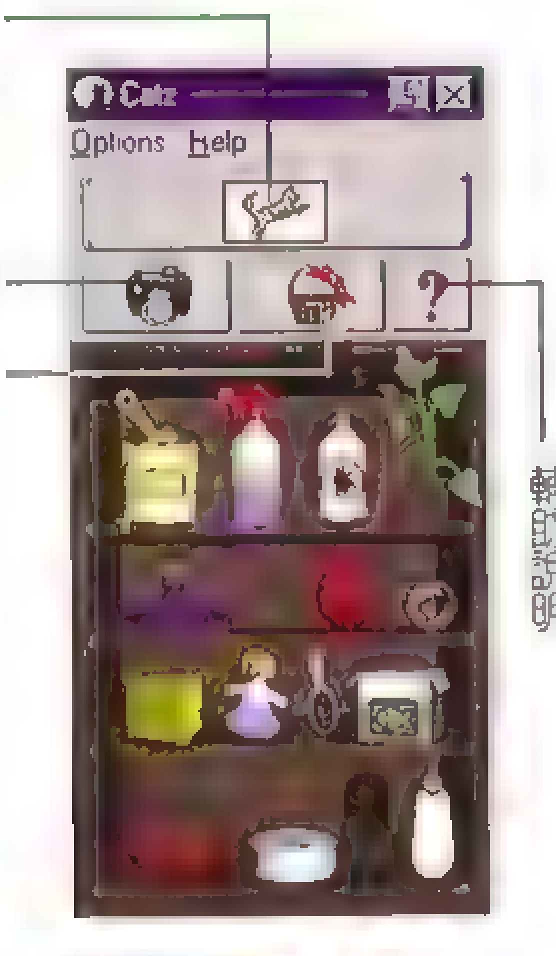


全螢幕、視窗狀態

為寵物拍照

與朋友交換寵物

輔助說明



殺蟲劑－為貓咪除蟲，不宜多用

神秘植物－若想知道貓咪潛在的性格，可試試這個

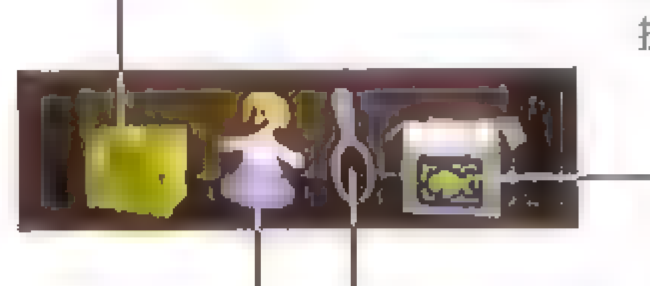
噴水器－適時的教訓對於太頑皮的貓咪，是個良好的教育

油漆刷 可將你的貓咪添成所喜愛的顏色

毛線球

鈴噹球 鈴噹的聲音會吸引貓咪的注意力

釣具玩具－會旋轉的玩具，如果想讓貓咪停止在某個地方，用這玩具不錯



乳酪－誘食老鼠的東西，藉此訓練貓捉老鼠的能力

貓咪餅乾

梳子－可幫貓咪梳理一番

娃娃－按一下會發出聲響的娃娃

奶瓶－貓咪也是很喜歡奶奶的喔

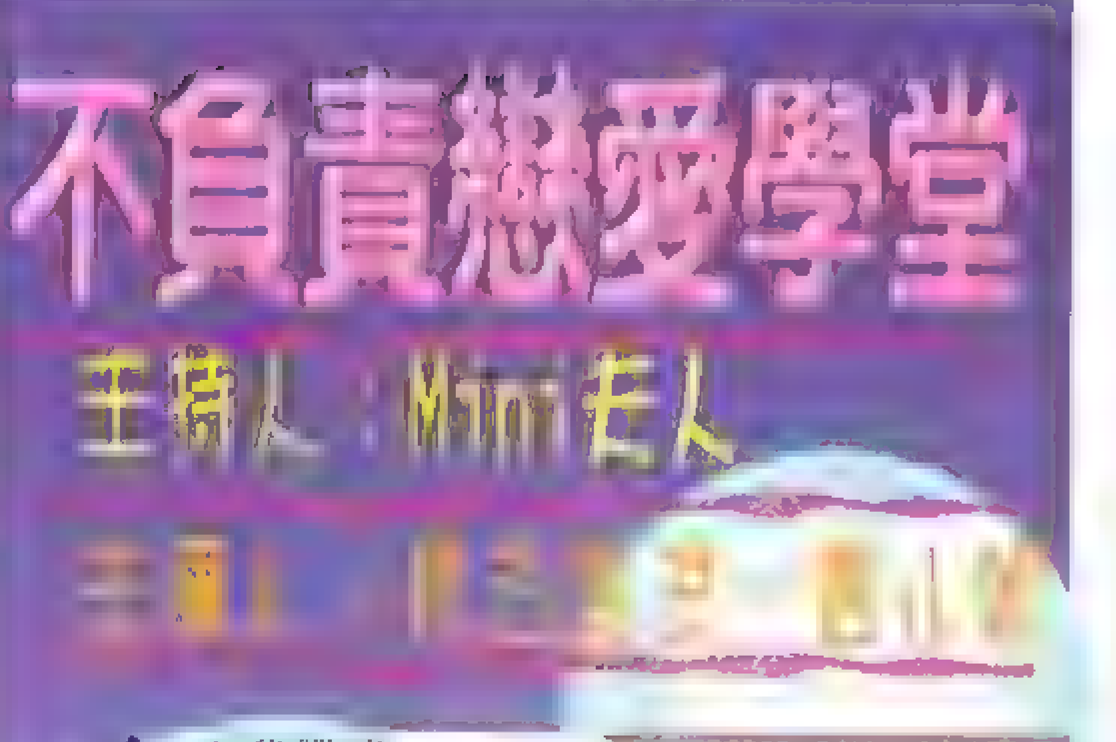
老鼠洞－洞中的老鼠是貓咪最愛的對象，想要引鼠出洞就靠你的飼養技巧了

盛水盤－玩累了喝喝水休息一下

貓咪飼料

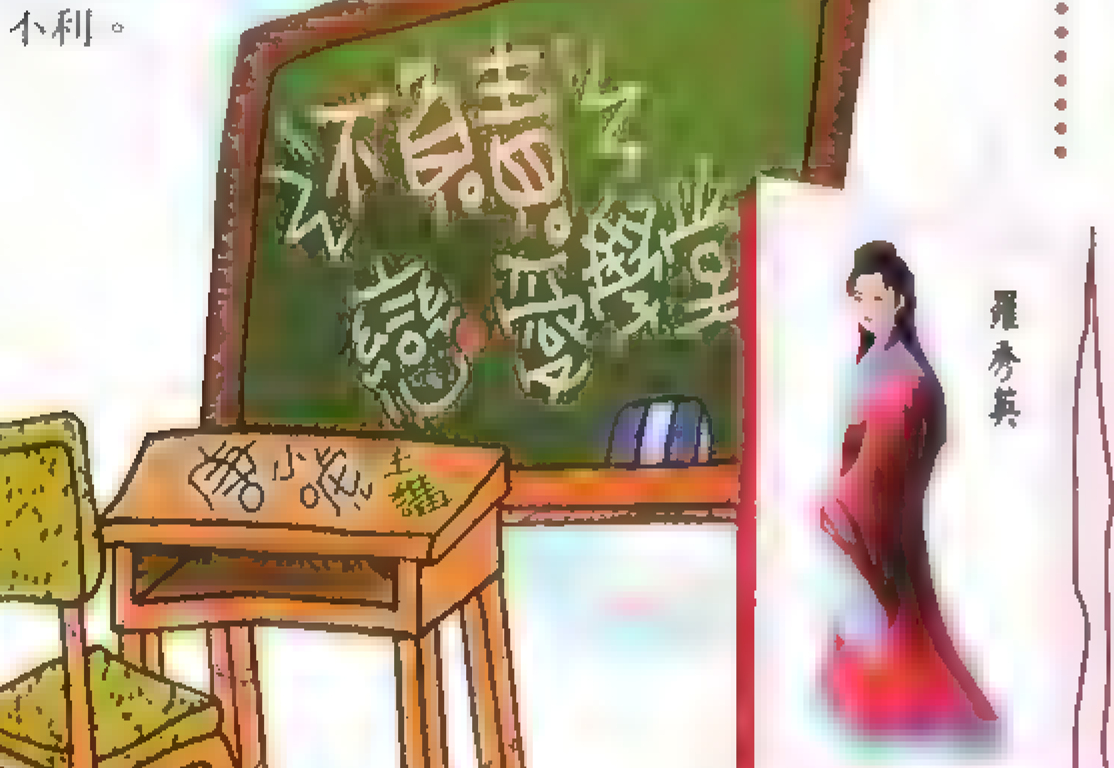
本遊戲為鄉根園股份有限公司所提供，合法授權於購買本雜誌的消費者使用，不得非法進行轉售、拷貝。有任何問題，歡迎來電詢問

鄉根園股份有限公司
Tel:(02)2567-1100-1164
Email:davidteng@sms.com.tw



今天我們請來的這位名師--唐吹，字小唬，民國時代人物，是明朝赫赫有名的江南才子唐伯虎的後代。早年他不學無術卻又自命風流，仗勢著唐

家的聲望及耍嘴皮的功夫，到處捻花惹草；由於當年哄騙功夫還不到家，許多女子在情碎夢醒之際，狠狠報復了他一番，唐小唬最後鋃鐺入獄。他在入獄的九九八十一天中，偶然發現老祖唐伯虎所流傳的「譬唬大復活」愛情秘笈，而練就了一身超級無敵人情場的軟硬功夫，從此縱橫情場無往不利。



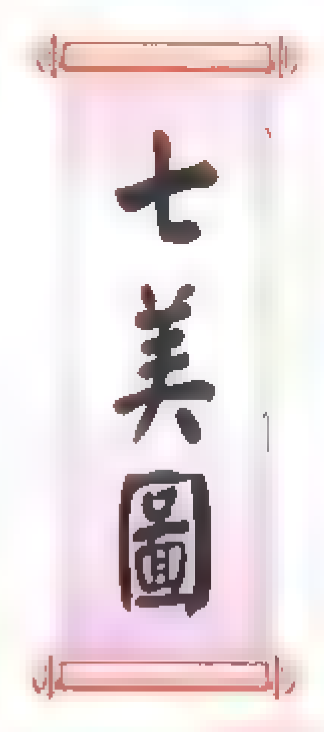
江南才子 唐伯虎

在開講前，必得先介紹唐小唬的十七代祖先「唐伯虎」。這位創立「譬唬大復活」愛情秘笈的不世奇人，一生充滿著浪漫與刺激，他的戀愛史簡直可以媲美荷馬的愛情史詩，既浪漫唯美又曲折離奇，享盡了齊人之福，羨煞了咱們後代這些想追求女友卻又處處碰壁的落魄男兒。

唐寅，字伯虎，明代四大才子之首，其父於幼年時便認定唐伯虎日後將成大名，力勉其求學。其天資聰穎，擅長一筆丹青，不但盡得宋元名家真傳，更上層樓超越古人，自成一派；在十八歲時便中了直隸解元，從此名震天下。年紀輕輕便名滿天下的他，眼下似乎沒有任何挑戰，於是在眾人面前誇下海口，要於數月之內尋覓天下七位美女為妻妾，這就是著名的七美圖。

當然啦！要將這七名個性迥異的美女娶回家門，唐伯虎可是費盡一番心思，使出渾身解數，才得到佳人青睞。不過當他的桃花塢裡藏著七位美女後，更碰上了命中的剋星－秋香；三次微笑便將一代才子的魂給勾走了，讓他不惜賣身充當伴書僮，演出「唐伯虎點秋香」的千古不朽愛情故事。

據傳聞，唐伯虎在娶得八位嬌妻後，領悟出許



有江南第一才女之稱，為唐伯虎最早遇見之八美，個性剛強且辦事風格明快，嫁入唐伯虎家之後，成為唐家不可或缺的支柱，對於唐伯虎而言，是一個不可多得的賢內助

羅秀英

羅大善人家之大女兒，性情溫柔，曾精詩書破萬卷，亦可說是當代的一名才女，在答應嫁與唐伯虎之前，提出了對詩比拭的要求，所以唐伯虎費了很大的功夫才將她娶到

九空

本為妙空寺之尼姑，因非本意而出家，故在遇到唐伯虎之後，就為了情關痛苦不已，在看破世俗規矩後，毅然地嫁與唐伯虎為妻，而成了當時空門的一段佳話

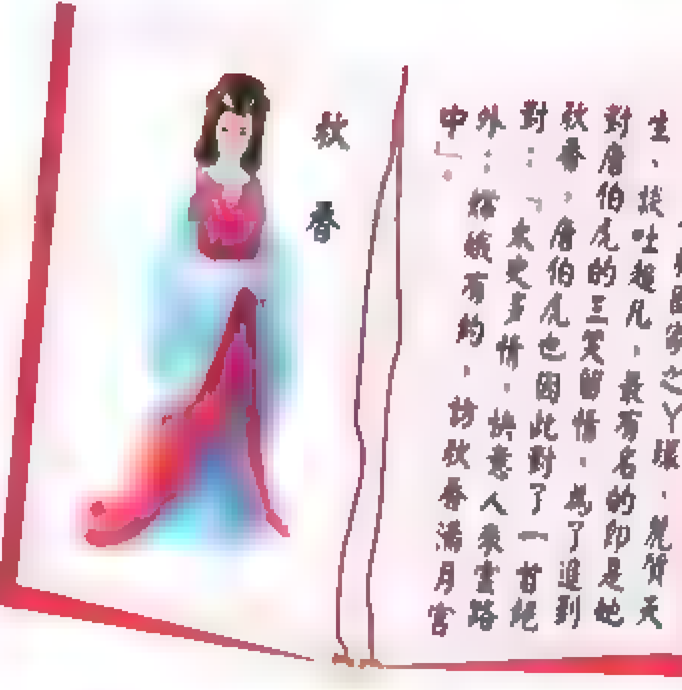
不負責戀愛學堂

馬鳳鳴

馬家莊的掌上明珠，從小好習武，一般七尺之軀的男子都不是她的對手，但是這回遇上的卻是文武全才的唐伯虎，這一場巾幗才子之爭，最終還是唐伯虎獲得最後的勝利

謝天香

原為謝府的大小姐，因受到蠱惑而成了道姑，在唐伯虎的見義勇為之下，救回了謝天香並使她神智恢復正常，謝天香在感激之餘，決定嫁與唐伯虎且服侍終身



秋香

華相國家之丫環，氣質天生，談吐超凡，最有名的即是她對唐伯虎的三笑留情，為了追到秋香，唐伯虎也因此對了一首絕對：「太史多情，挾意人來靈路外；嫦娥有約，攜秋香滿月宮中」。

李傳紅

因其父遭人欺騙而導致家道中落，為償還債務而入風塵，唐伯虎偶入百花居遇李傳紅而驚為天人，在談吐中展現了李傳紅的絕代風采，為八美中性格最為堅忍不拔者。

蔣月琴

為明朝有名的孝女，曾立誓服侍病父而終生不嫁，在唐伯虎醫好其父後，為報答恩情，在朝廷的見證之下，與唐伯虎舉行了一場風風光光的婚禮，其孝心所至可見一斑

許多多的愛情哲學，並記載成「彈曉大復活」愛情秘笈，流傳下來。

這套愛情秘笈失傳已久，目前更奇蹟似地回到了唐家後代唐小曉的手裡。我們就來看看，唐老師是否盡得老祖真傳，能替咱們在愛情中受苦的各方青年指點迷津吧！

來來來，來談情；去去去，去說愛

●嘉義/膩膩

Q 我想請問老師一個問題！我長這麼大了，第一次提起勇氣約一個女生去看電影，可是這位看起來很清純的女生卻叫我去死！讓我覺得好糗…不知道我該不該繼續追她，還是放棄好呢？要追的話，用什麼方式比較好呢？

對就點頭，錯就搖手！小曉老師大智說

A 首先呢！根據你寄來的照片來看，我們可以知道這是一張靈異照片。這個女生臉闊四角、嘴吃八方，就活像是一個餓死鬼的樣子；所以你必須把癥氣放開，才有活命的機會。（老師、老師，講錯節目了啦…）

噢！對不起、對不起…看到你這個案子，不由得讓老師翻開了「彈曉大復活」這本書。翻就翻到了「李傳紅」這一章，當初老師的高祖為了追這位難纏的

李小姐，還吃盡了苦頭，受盡了委屈，做了很多根本不是人做的事，所以開發出驚天動地的兩招「魚目混珠」及「視死如歸」。

對一位小姐而言，叫人去死已經是非常嚴重的事了。照老師的看法，你不是太猴急，就是邀請的時候對人毛手毛腳；如果你想要挽回及表現君子風度的話，「魚目混珠」這一招倒是不錯的方法。首先買一瓶蕃茄醬，然後在嘴角殘留著些微蕃茄醬，再帶著悲傷的眼神告訴她你已經快死了，再祈求她的原諒。如果她馬上對你做人工呼吸的話，那你已經成功學會了「魚目混珠」這招；但如果西洋鏡被拆穿的話，我想你也永遠別想追到她。

至於「視死如歸」的話，最近已經有一首代替的歌「這是一句好話，再試一下」，再約一次吧！如果她仍叫你去死N次的話，是可以放棄的啦！常叫人去死的女生是很可怕的！OK？

不負責戀愛學堂

男生帥、女生酷！過馬路要排排隊

●高雄/鯊魚

老師你好！我正在追一個女生；每次和她去看電影時，過馬路，我想牽她的小手時，她就甩開我的手。拜託！我是公認的帥哥耶！為什麼她偏要擺一幅酷臉呢？是不是她不喜歡我？那她為什麼又要和我出去看電影呢？我的電影錢也花了不少了，老師救救我吧！

對就點頭，錯就搖手！小唬老師大畫說

聽完這位帥男悲慘的遭遇後，小唬老師不禁流下了兩行情淚。不過，流淚歸流淚，小唬老師還是請你先準備一面大鏡子，完完整整地照照自己那邊有些缺陷。假設說，你真的是位帥哥，但身高只有155公分，而這位女生卻有165公分，依老師的看法，你還是把電影錢存起來，好好走完自己以後的人生。

那如果你沒有以上問題的話，OK！老師再度搬出獨門秘寶「強力威而鴨」…啊！不，是「尋唬大復活」這本秘笈。這次翻到了「蔣月琴」內章，說起蔣小姐這個人啊！生性有點「龜龜又毛毛」，很喜歡我的高祖不說，卻又要酷地要求我的高祖去做這做那的；當然，唐伯虎也不是省油的燈，一件件辦得齊全，使得這位蔣小姐心服口服、甘甘心心地嫁給了我的高祖。好，這次的兩招是「委曲求全」及「撲朔迷離」

當下一次你再約她去看電影時，過馬路就立即跌倒！切記，絕對要真的跌倒，而且跌得流血最好，這時看她會不會扶你起來。會的話多跌幾次，讓她扶你成為習慣，以後過馬路就會自動牽你的手了；不會的話也多跌幾次，並在後方哀嚎她的名字，讓她丟光了臉，那往後就可以省下電影的錢了。

「撲朔迷離」這招說明白一點，就是「以其人之道，還治其人之身」，她不牽你的手，你就不給她好臉色看，如此一來，她根本不知道你在想什麼。嗯！接下來你就可以拿翹了，哈！哈！哈…（老師、老師，振作一點…）

讀書好，運動好，頭好壯壯感情好

老師！希望我的問題你可以幫我。我一直在暗戀一個有文學氣質的女生，只不過我一直不敢表達自己的心意，所以我一直努力唸書，什麼四書五經、四大奇書、國際名著，我通通都唸得滾瓜爛熟；可是，最近我聽到一個晴天霹靂的消息，她竟然喜歡那種「運動型」的男生。為了唸書，我已經好久沒有運動了，現在的我根本弱不禁風。只剩三個月就要畢業了，我該怎麼辦呢？老師，救救我吧！

對就點頭，錯就搖手！小唬老師大畫說

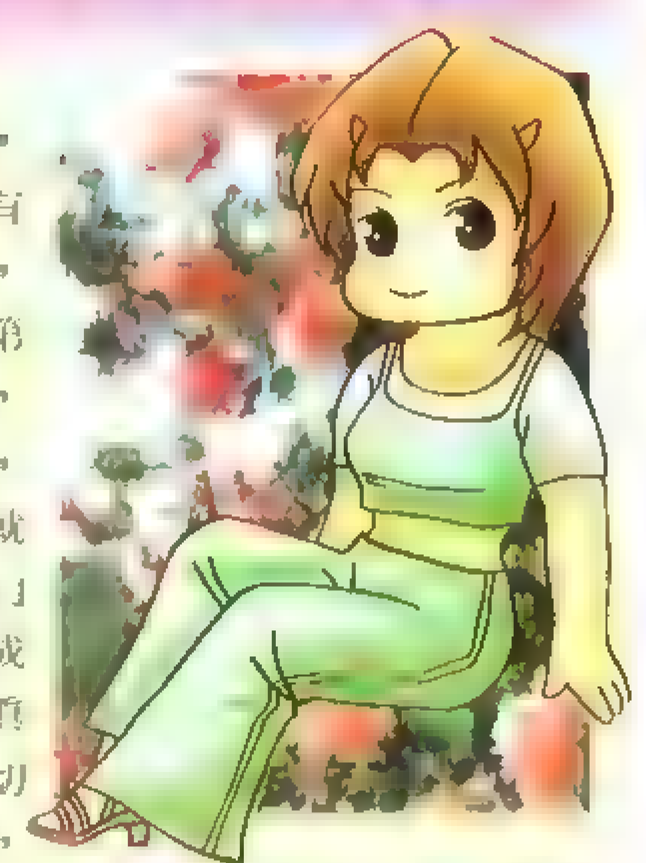
其實老師小時候也有這種問題。從小老師家就是那種書香門第，整天除了唸書就是唸書，生活起居也都有傭人照顧，像隻拜拜的豬一樣被供養著，所以像我們這種人就有「手無縛雞力，夜讀五車書」這麼一句話來形容，底子是有了，表子卻蕩然無存。

為了迅速解決你的問題，老師也迅速打開「劈曉大復活」中「爬山救弟羅秀英」這一章。當然！爬山的人不是羅秀英這個小姐，而是我那個偉大的高祖唐伯虎。話說當年，羅秀英的弟弟身染重病，我家高祖為獲得美人心之下，扛起了這個「爬山救弟」的大任。說真的，那山也還沒開發成國家公園，當然不是那麼好爬，所以沒卓越的輕功是絕對上不去的，而我那高祖也像你一樣無啥武功，這人命又危在旦夕，怎麼辦呢？

現在，老師就教你這招獨一無二的「劍八」，…啊！說錯了，是「石破天驚」。怎樣？名聲夠響亮吧！要練成這招，首先要改善自己的體格，古語說「一日之計在於晨」，好好的安排你的運動計畫是最重要的。要練成「石破天驚」的日計畫表如下：

早上5000公尺跑步〈22分鐘內完成〉，接下來游泳1000公尺，讀完早課後再舉200下啞鈴、500個伏立挺身、500個仰臥起坐，下午稍作休息，四點後再跑個5000公尺、游泳1000公尺，吃完晚餐再舉200下啞鈴、500個伏立挺身、500個仰臥起坐，睡覺前再小做500個伏立挺身、500個仰臥起坐便完成了一天的運動量。

這樣保證讓你的體力爆增到999，然後再到劍林中找幾個小鬼殺殺，武力就可增到 999…（老師，這可不是玩RPG！）啊！ 真歹勢，不過遊戲還真好玩，像最近很紅的風雲啦，聽說我老祖唐伯虎的故事也要改成遊戲呢，哈哈哈！



嗯，言歸正傳，如果你在三天內沒有陣亡的話，恭喜你，你已經邁進成功的第一步了。但是記住，五天後自動增量30%，如此不出兩個月你就可以練成「石破天驚」這招了。從以往的成功案例看來，效果真的是一大再大耶！切記，撐不住就放棄，性命該比感情重要吧！老師每天也都照此計畫鍛鍊身體，只不過數量為原本的十分之一而已，所以加油了，祝你早日成功！

好，由於老師年事已高，所以「下課囉」！

各位，請不要走開，下一期我「唐濤」將在「2100全民亂講」中與你繼續見面，別走開，我馬上回來。（喂，瘋人院的救護車來了，快把老師抓住…）

bye bye!

老師既然已經走了，接下來我們邊喝茶邊做一下小測驗，看看你是什麼類型的玩家：

『如果有一隻蟑螂停在白色的牆壁上，你會怎麼做：1.立即打死牠 2.尖叫著逃走 3.抓另一隻[illegible]找隻蜥蜴來吞了牠。』

解

選（1）的玩家

具有暴力與殘忍的正義感，通常與火象星座最為速配，最適合動作正義類的RPG遊戲。〈如風雲、劉備傳等〉

選（2）的玩家

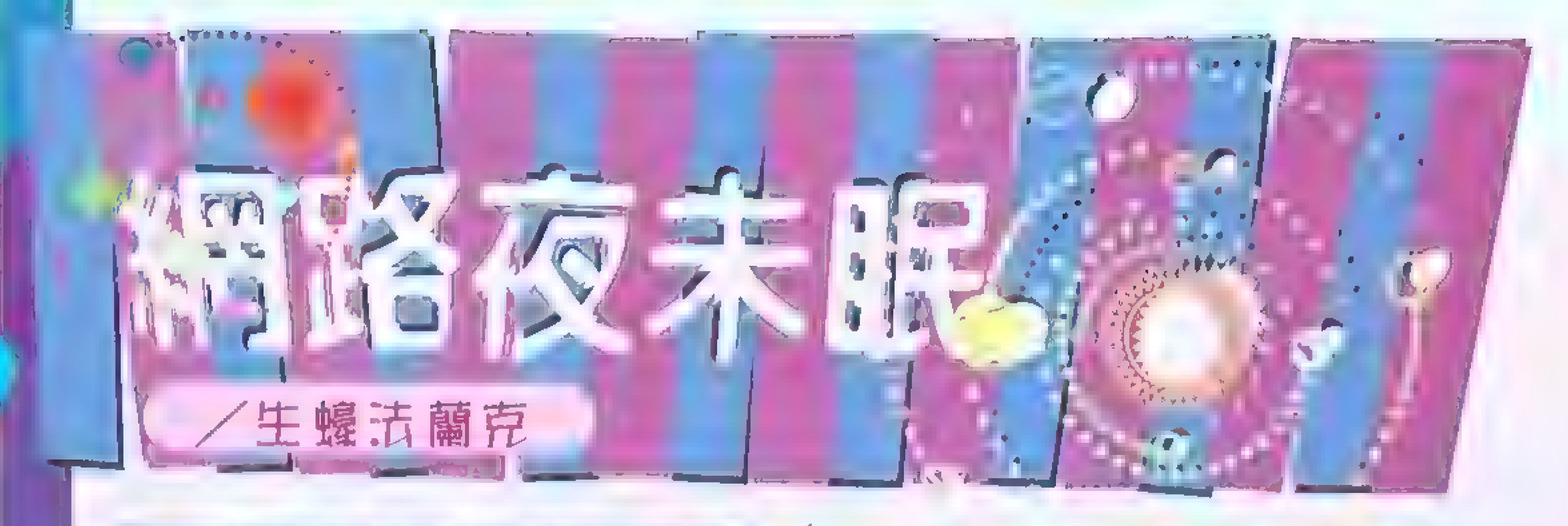
具有美感與悽愴的人生觀，通常與[illegible]座最為速配，最適合唯美感情類的遊戲。〈如紅樓夢，金瓶梅等〉

選（3）的玩家

具有奸臣與亂賊的策略感，通常與風象星座最為速配，[illegible]戰略性質SLG類的遊戲。〈如三國演義，超級大戰略等〉

選（4）的玩家

具有智慧與周全的即時觀，通常與水象星座最為速配，最適合挑戰類型棋藝類的遊戲。〈如決戰中國象棋武，超級五子棋等〉



保密防諜要加密

上期我們談到了Netterm以及SimpeTerm的使用及優缺點，所以這期再繼續這個話題，來看看還有那些telnet程式是您最佳的選擇！

◆選擇安全性高的telnet程式

在前二期的網路安全話題中，筆者曾經提過，在網路上telnet的畫面及按鍵的傳輸都沒有經過編碼加密，所以很容易被人竊聽；當然，任何沒有加密的封包都是很容易被竊聽的，但是telnet的封包竊聽難度實在低到過火，所以有些人基於安全的理由，會選擇一些安全性較高的程式，其中包括了SSL telnet以及ptelnet。

依照編碼的原則來看，SSLtelnet應該是安全性比較高的一種，有關於SSLTelnet程式，可以在ftp://ftp.ncu.edu.tw/Unix/Crypto/SSLapps/SSLtel/找到Win95或NT的版本。要讓這個程式發揮效用的先決條件，是您要連線的主機已經安裝了SSL的編解碼程式。這個SSL程式目前不支援中文顯示，並且支援的主機恐怕也不多，中央大學上次還是因為被駭客入侵才特地在FTP站上放這個程式的，所以筆者就不再多談了。

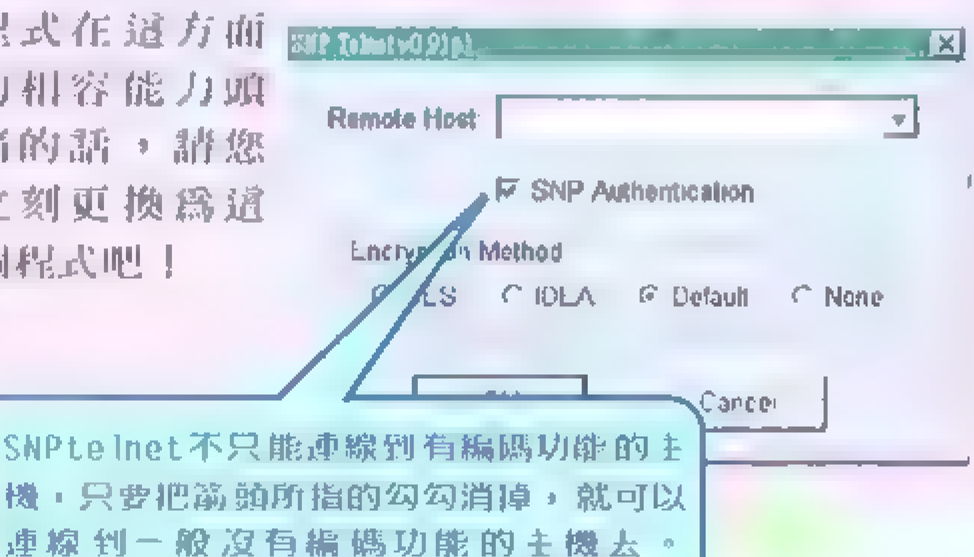
◆駭客入侵ISP的方式及應對之策

或許讀者們看到此處會問：「我平時都是使用ISP撥接上網，再由ISP連線回學校或ISP本身的主機，這樣會被竊聽嗎？」如果您的記性不差，在筆者之前的有關網路安全之稿件在雜誌登出的當月，就有一名功力還算不錯的駭客，因為在某ISP安裝竊聽程式而被補。駭客們拿到你的帳號有什麼用呢？除了可以搗蛋騙人外，更可以大幅減低他拿到系統管理權的困難度；只要駭客有辦法進入主機的Shell，就可以用許多的花招來得到系統管理權，這也就是許多ISP都把Shell Account關掉的緣故。

HiNet為了讓Shell Account（可以telnet登入UNIX主機的帳號）更加地安全（所有的駭客們都同意的一句話就是：Hinet是駭客族的天堂），也開始在各工作站上試裝了ptelnet的程式。ptelnet是一套把封包加密過再送出門的程式，只是它的編碼較易破解（但還是具有一定程度的困難度，要是駭客們像法蘭克這麼懶，就懶得去花時間破解了）。ptelnet的程式也很好找，利用archie就可以找到。

◆另一個好用的程式－ptelnet

Ptelnet的功能很單純，執行後除了Option中的Font請記得設定為中文字型外，幾乎沒什麼好調的，馬上可以上線使用！只要按下Alt-A就可以連接到工作站去；相同的，只有在對方主機也安裝了ptelnet服務程式的情形下，您的ptelnet才會使用編碼保護哦！Ptelnet雖然功能單純，但是鍵盤設定、終端機模擬、文字色彩等等基本功能每一項都做得相當完美，如果您像法蘭克一樣常為了telnet程式在這方面的相容能力頭痛的話，請您立刻更換為這個程式吧！



SNPtelnet不只能連線到有編碼功能的主機，只要把箭頭所指的勾勾消掉，就可以連線到一般沒有編碼功能的主機去。SNPtelnet對於終端機按處理非常地精確，可謂功能俱全！

好東西要和好朋友分享－MultiTerm

話說今年全台灣最紅最酷的telnet軟體，當然是非MultiTerm莫屬了！MultiTerm的操作介面和以往DOS下的NCSA telnet有點像，要是有用過NCSA telnet的人一定會發出會心的一笑！

◆多工連線的功能

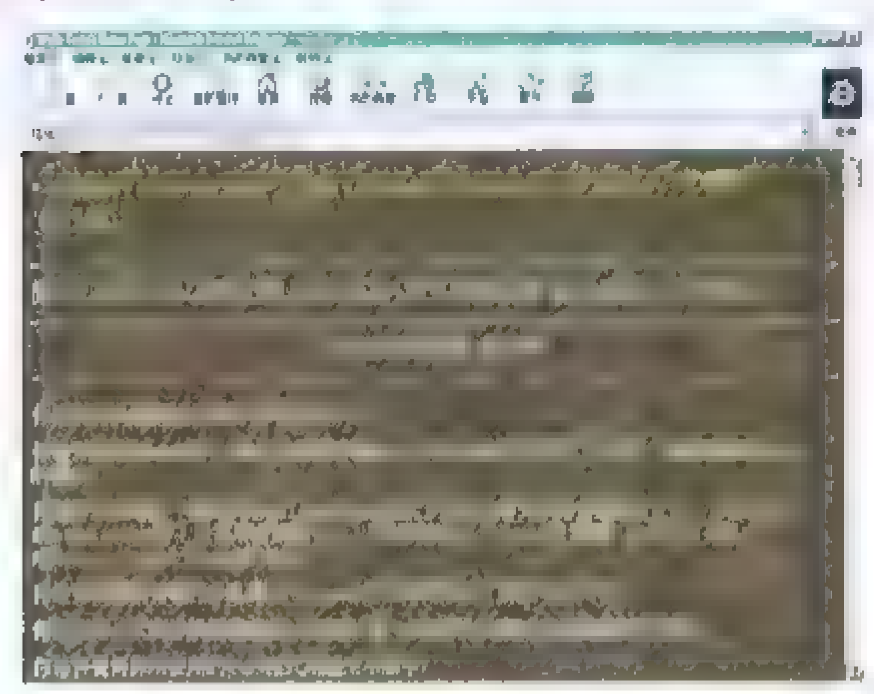
MultiTerm最大的特色，就是如果您同時要和好幾台主機連線，在其它telnet程式下都要再執行好幾次程式；但是在MultiTerm下卻只需要執行一次程式，就可以連上許多站台！想想在以往的DOS下本來就沒有多工的功能，因此一個telnet程式就得有能力連上好幾個站台，否則肯定會不夠用的；MultiTerm也是以同樣的想法設計的！

網路夜未眠

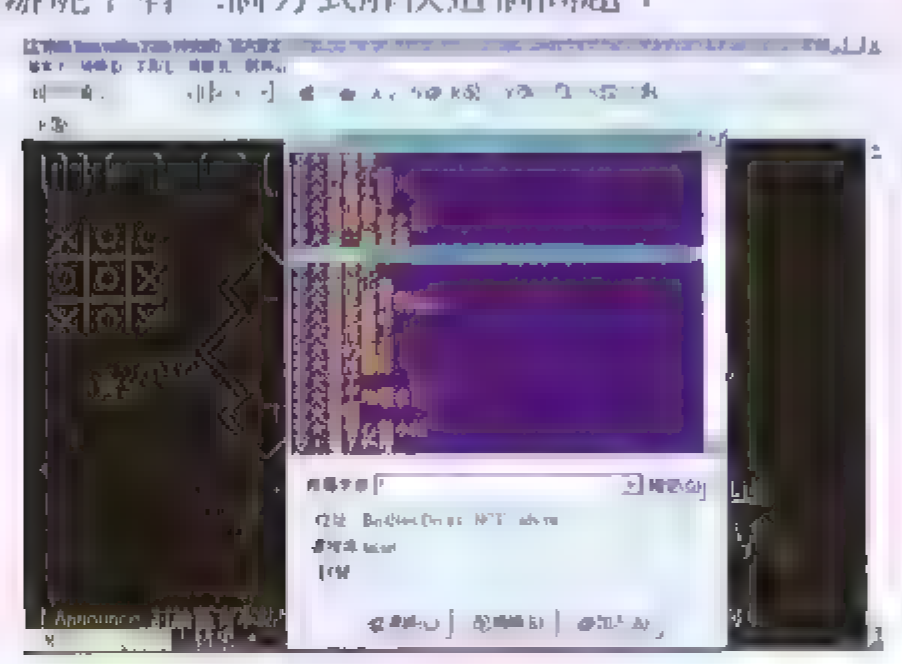
◆完全中文支援

MultiTerm是由國人自行撰寫的軟體，因此在中文支援上面也絕對沒有問題！接著就來看看Multi term的各項特色以及安裝使用法吧！

MultiTerm的最近版本是2.26b，只要到作者的網頁（http://www.ntut.edu.tw/~u3440013/multiterm.html）上就可以下載！MultiTerm的安裝非常簡單，只要把您下載回來的壓縮檔解開到您想安裝的目錄，再拉個捷徑到桌面就可以直接使用了！



執行Multiterm後即可看到如圖所示的畫面，這時按下Alt-A就會跳出連線功能表，再填入您要連線的主機位置，就可以連線到您指定的主機；當您想再開啓一個連線，只要再按一次Alt-A就可以了！好的，如此一來您已經開了二個連線囉！但是視窗不過就一個，您怎麼樣也只能看到一個連線，該怎麼辦呢？有二個方式解決這個問題：



第一、您可以注意到程式右方有一個連線列表，裡面有您所開啓的所有連線；利用滑鼠點取到您想看的連線，畫面資料就會切換成您想要看到的連線畫面了。當然，如果要利用視窗右上方的切換連線按鈕也是可以的！

第二個方式就是早期DOS版NCSATelnet的方式，按下Alt-1就會切換到第一個連線的畫面，Alt-2就會切換到第二個…等等以此類推到十個連線。如果您覺得您有某二個連線間特別忙，或者是有其它因素，想同時看到這二個連線的畫面，那麼只要利用視窗功能表中的〈分離此連線〉，就可以把整個連線畫面分離出來，您就可以同時看到這二個畫面囉！

不過作者在此留下了一個小問題，就是連線一旦分離出去後，就無法整合回來了！原因是因為作者好像沒注意到分離出去的視窗會因為點取〈視窗〉功能選單而失去系統焦點，變得無法選取，無法選取也就無法指定將它整合回來囉！如果您想把這個視窗斷線，只要按下Alt-D即可！

MultiTerm這種做法有一個很大的好處，如果您的中文輸入法是像開放自然輸入法那種大怪物輸入程式的話，只要載入一次就好，不必每個連線都載入一個，可以省下很多記憶體！

◆所有BBS任你逛

MultiTerm之所以好玩，絕對不只是因為它像NCSA的操作方式，而是它有許多特別設計過的功能！在您解開壓縮檔的時候，您就可以看到一個bbslist.txt的檔案，裡面有台灣的所有BBS列表，在Multi-term的〈檔案〉功能選單中選定〈站台列表〉就可以直接把這個列入當地址簿；如果您有興趣，就可以玩遍全台的BBS，不必害怕找不到連線位址哦！

◆連線功能使用更便利

MultiTerm在連線功能方面另有一個相當方便的設計，就是連線描述檔的使用。所謂的描述檔(Script)，就是您預先把要連線的站台位址、連線後想輸入的按鍵（比如說您的帳號密碼等等）都寫成一個類似於巨集的小檔案裡，可以說是專門針對懶人寫的功能哦！

Script.txt中記錄了這個描述檔的使用方式，在2.60b中更增加了新的功能，只要在連線的字串中加入~3~的字串就會自動暫停三秒，~5~即為5秒。為什麼要暫停呢？因為有些工作站太忙了，所以在要求您輸入帳號後，還得再花個三五秒才會問您密碼，如果您在之前就把密碼輸入，那麼就會產生登入失敗！大部分的BBS都不會有這個問題，但是如果使用工作站帳號的話就會有這種問題了！

利用腳本描述檔登入，可以在一進入MultiTerm就進入您想進入的工作站，但是只要有任何外人利用這個功能，就可以在不用知道您的帳號密碼的情形下登入主機，使用您的帳號！危險吧！

雖然Multiterm的作者提供了一密碼功能防止自動登入功能被外人利用，但是只要是有心人，還是可以在您的系統裡找到您的腳本檔案，只要用記事本一打開，就可以清清楚楚地看到您的帳號密碼囉！所以除非您的電腦根本不給外人用，否則，這個功能在改良之前還是別用的好！

◆其它獨到之處

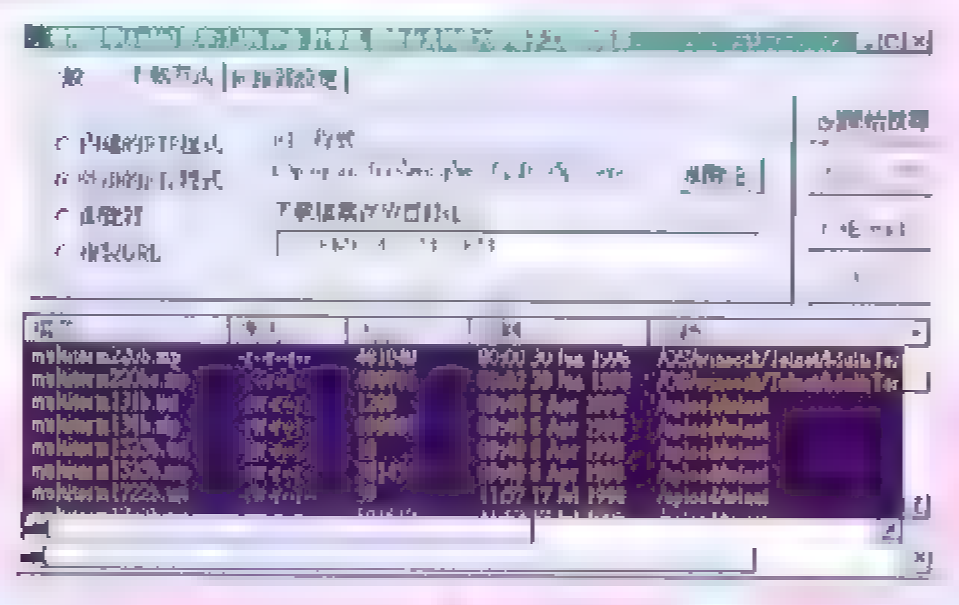
當然，作者敢號稱MultiTerm是最酷的telnet軟體，當然也有其它的獨門密技才敢這麼說囉！Multiterm的獨到之處還有許多：

1自動檢查螢幕上的字串，按照字串種類整理出 InterNet 網頁位址及Email位址等URL，並在字串下方加上底線；只要您點到加底線的字串，就會自動啓動對應的程式連線過去！比如您若在下圖的

畫面中的字串按下滑鼠鍵，就會啓動IE或Netscape連線到該網站，如果該位址是Email位址，就會跳出您內定的寄信程式哦！

2.配合BBS使用者習慣的各種功能，包括了如果有人呼叫您，該連線畫面就會自動跳到前面來；如果您開了許多的連線，其中只有一二個正在和人talk，程式也可以自動幫您找到該連線並切換過去，輸入中文字時，會一次將完整的中文字送出而不是分兩個bytes依次送出，如此會增快傳輸速度、縮短反應時間、減少網路頻寬的浪費…等等。

(3)提供了一個Archie檔案搜尋程式，讓您可以很方便地找到想要的檔案，不必再另外開啓其它的程式。



當然Multiterm也有一些小缺點。筆者最受不了的，就是按鍵設定的問題；雖然按鍵設定及終端機設定都對了，仍然會有某些按鍵不能動的情況(幸好這個缺點在連線至BBS時不會發生)

◆telnet的優點

有些人或許會覺得奇怪，爲什麼法蘭克又開始走回頭路介紹起要如何telnet了？前一陣子法蘭克在某網路公司客服部，聽到了一段讓法蘭克哭笑不得的電話，節錄一段如下：

客服人員：請問您連線到BBS還能通嗎？

客　　戶：什麼是BBS？

客服人員：請問您telnet到其它主機能通嗎？

客　　戶：什麼是telnet？

客服人員：就是像NetTerm和SimpTerm那樣的程式

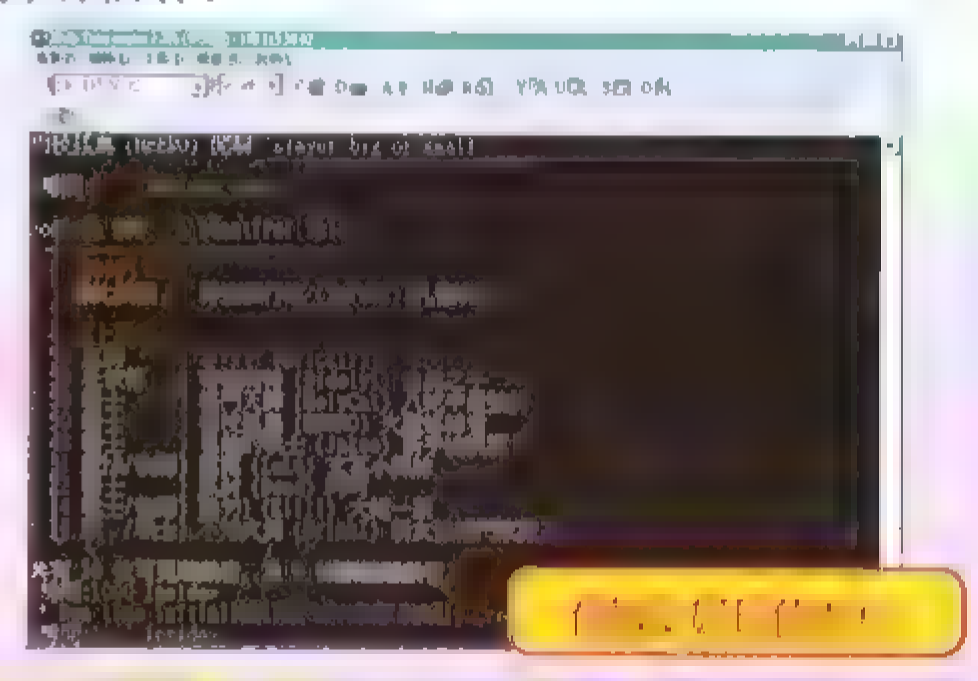
客　　戶：咦？沒聽過，我只會用WWW而已。

客服人員：……

事實上最近的網路族真的比法蘭克懶上數十倍，上網光碟大部分都只附有Netscape等網頁瀏覽軟體，所以有愈來愈多的新網路族腦子裡已經有了先入爲主的觀念：原來InterNet就是WWW瀏覽器呀！

事實上，在InterNet上最好玩的絕對不是死板板的WWW，而是充滿了網友的各個聊天場地及聚集了自家親朋好友的小地Ｉ BBS；ICQ是一個很好的場合，而BBS和IRC（IRC）這二個管道則都是文字界面，須要靠telnet才使用的！其它像MUD也是要用telnet來玩的！所以到目前爲止都還有諸多問題的WWW BBS以及WWW留言板，對於法蘭克之類的老用戶來講，真的一點吸引力也沒有

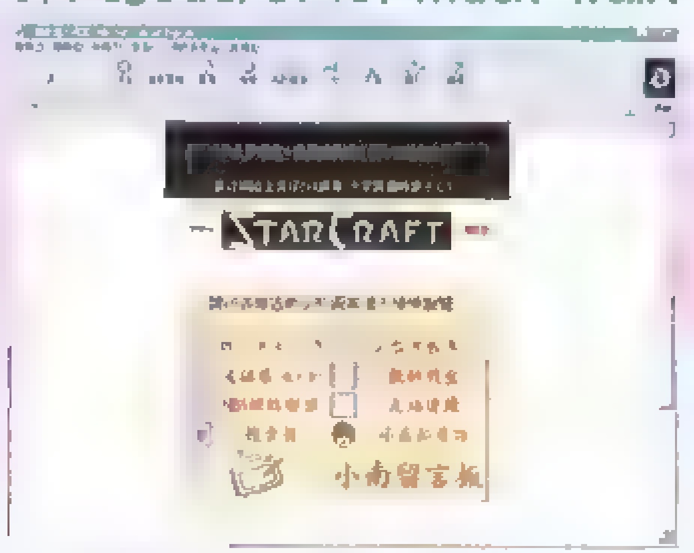
希望大家在看過本文之後，痛改前非…呃…應該說是改換陣營，試試看這些實用又快速又好玩的文字介面哦！



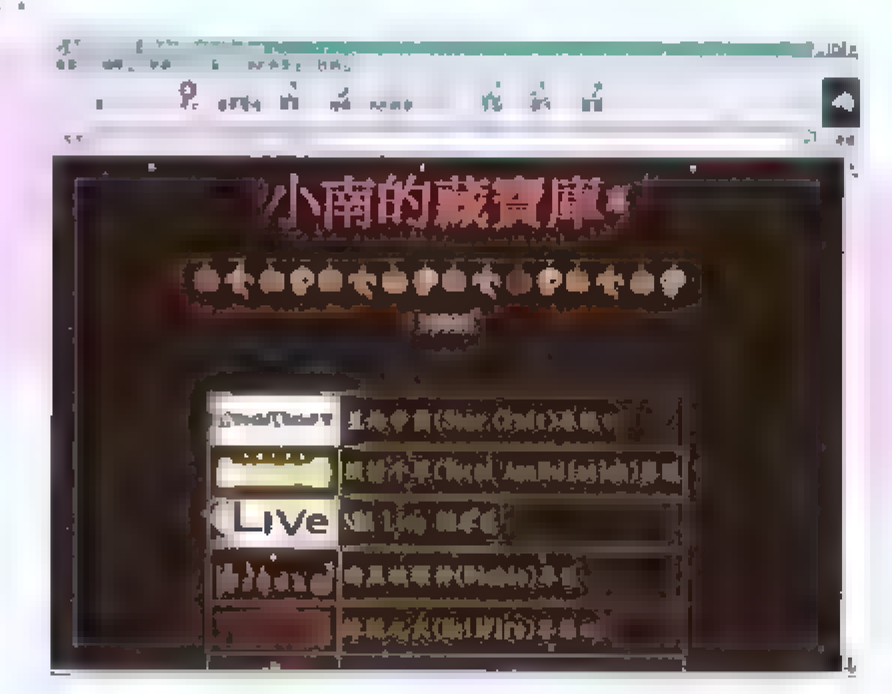
酷站報報一籮筐

愛玩電玩的人最常逛的網站，除了遊戲發行公司的網站之外，大概就是各個同好所寫的網頁吧！要是上頭有新Game介紹、遊戲破解秘招的話，那就更棒了！所以法蘭克雖然很少玩Game，也開始找尋一些有名的網站以饗各位讀者！

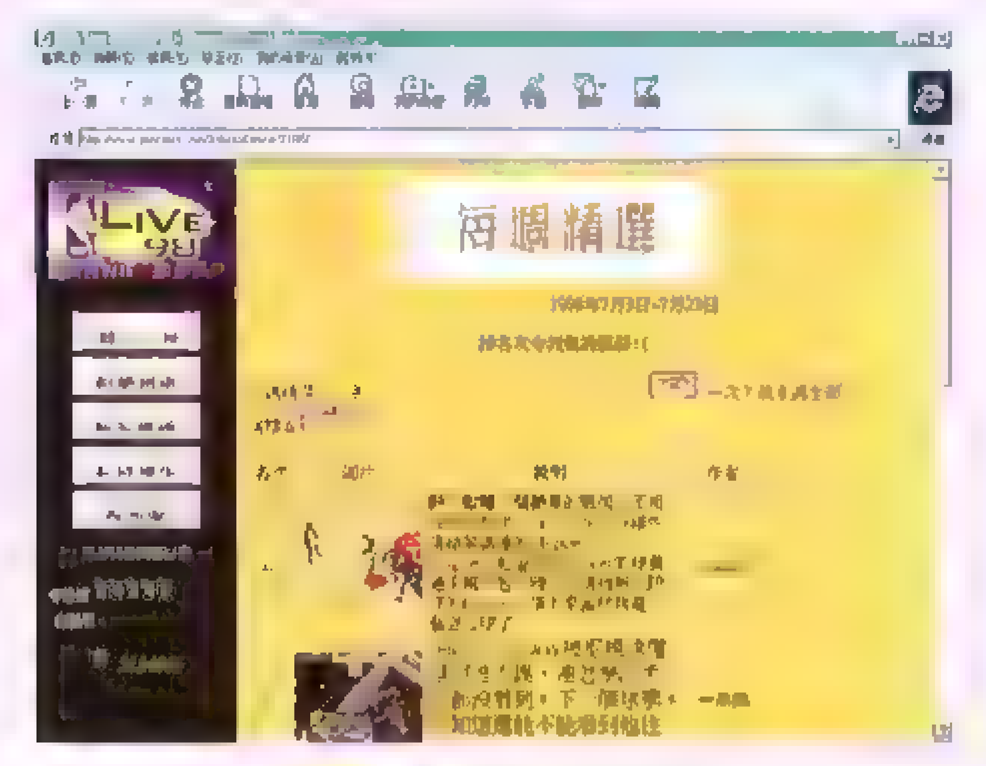
小南網站　http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/3740/index.html



首先看到的是小南南的網頁，在這個網頁中，除了站長本身的一些個人嗜好外，最大的特點就是有個內容頗爲豐富的小南南藏寶庫；在這裡有各種遊戲的專區，除了有心得分享外，也有遊戲攻略、戰術指導、以及各種遊戲的修正檔、相關程式檔等等許多的好東西，怪不得會取名叫藏寶庫！法蘭克在玩遊戲遇到瓶頸時，也會來這裡參考一些資料哦！



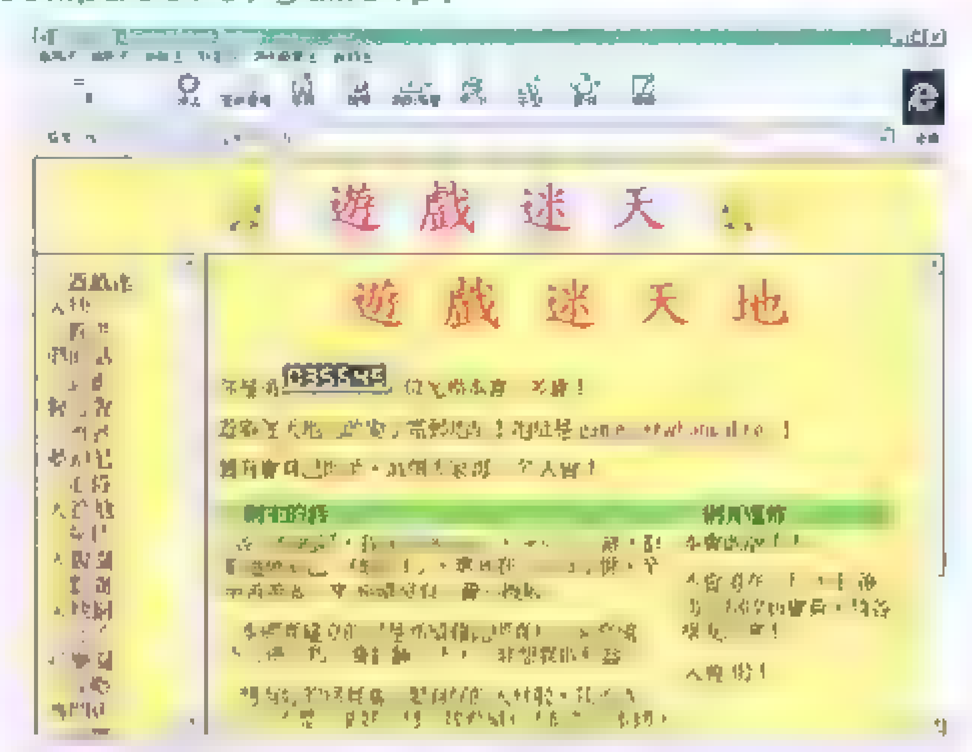
接著我們看到小南網站的另一個友站：NBA籃球網站　http://www.geocities.com/Athens/Oracle/2186/



本站是一個NBA籃球遊戲的專門站，其中有許多的鬥門戰術和密技哦！

小南的友站列表中還有一些棒球遊戲的連結，也很值得一去哦！

地窖　http://www.asiacyber.net/computers/gamefp/



最後我們來看看位於香港的地窖，本站收錄了許多遊戲相關的資訊，包括了PC及TV Game，網頁上還有討論區以及密技大全等實用內容，也很值得看哦！

網路新聞～給我報報

CIH肆虐　玩家廠商都遭殃　討論群組一片混亂

以往每次談到電腦安全，總是有很多人會問法蘭克，到底上網路會不會中病毒？中了病毒之後會怎麼樣？因為駭客們下手還會找對象，但電腦病毒可不會因為你的電腦不上網路或者沒有商業機密資料就放過你的！就算您平時都會把重要文件備份起來，光是要重灌系統就會讓您煩到發瘋！最近這一陣子，國內網路界也被一隻病毒搞得天翻地覆！現在就請聽法蘭克娓娓道來：

話說CIH這個病毒從一『出生』以來就一直備受關注，原因無它，CIH是國內正式公布的病毒中最為狠毒的一隻，它充分利用了Windows95在保護模式下的設計缺失，可以成功地從系統手上搶到CPU最高控制權（也就是這時候作業系統所提供的保護全部失效啦！），所以它可以任意毀壞硬碟、砍除檔案，讓CPU當掉…等等，只要作者想讓它做什麼，它就能做什麼！現在CIH V1.2的設計是在明年四月26號發作毀掉您的硬碟，所以在每月26日開機時，請您多加保重！

至於設計CIH病毒的作者，在CIH『推出』後沒多久，就在某BBS站上留言聲明自己是一時好玩，很「無辜」地讓CIH流傳了出門，結果全國一片漫罵之聲足足在Virus版上鬧了快二個月才平息；某些寫毒的老手更明白地表示：「不喜歡CIH會破壞別人硬碟的設計」，不過CIH仍然我行我素，不斷地幹掉廣大群眾的硬碟…還好CIH病毒只對Win95有用（有興趣的人可以試著測測Win98是否會被破壞），NT的使用者不必擔心這方面的問題。

就在大家認為CIH已經快要從「風雲名毒榜」的每月單曲上掉下來的時候，沒想到在上月初又因為這隻病毒鬧出了一件驚天動地的大事，充分印證了福無雙至、禍不單行的人生哲學，也讓『上網路有可能中病毒』這句話改寫成『想上網路也可能會中病毒』。原來SeedNet的上網光碟產品七月版中，不巧就躲著一隻CIH病毒！而且發現中毒的時候，光碟已經正式在全省鋪貨一段時間了！SeedNet辦公室一得知這件事，自然是全部毛髮豎立！不巧的是，CATV的上網光碟，也中了CIH，所以正式受害的公司就有了二家！

CATV在發現此事之後，除了全面回收光碟之外，也立刻在該公司網頁上提醒所有已經購買的使用者立即下載sscan來解毒；SeedNet則拖了幾天一直沒有動作，偏偏就有消息靈通的人士，在第一天就在網路上散佈了這個消息（不知道是在掃毒的時候發現了這個問題，還是SeedNet消息外流），SeedNet人員一看之下自然大為光火，於是就由總經理特助梁孟君小姐下令，使用News的刪除指令加以刪除，把數篇相關的文章都砍光了！

當然，這種事情不做還好，一做自然第二天馬

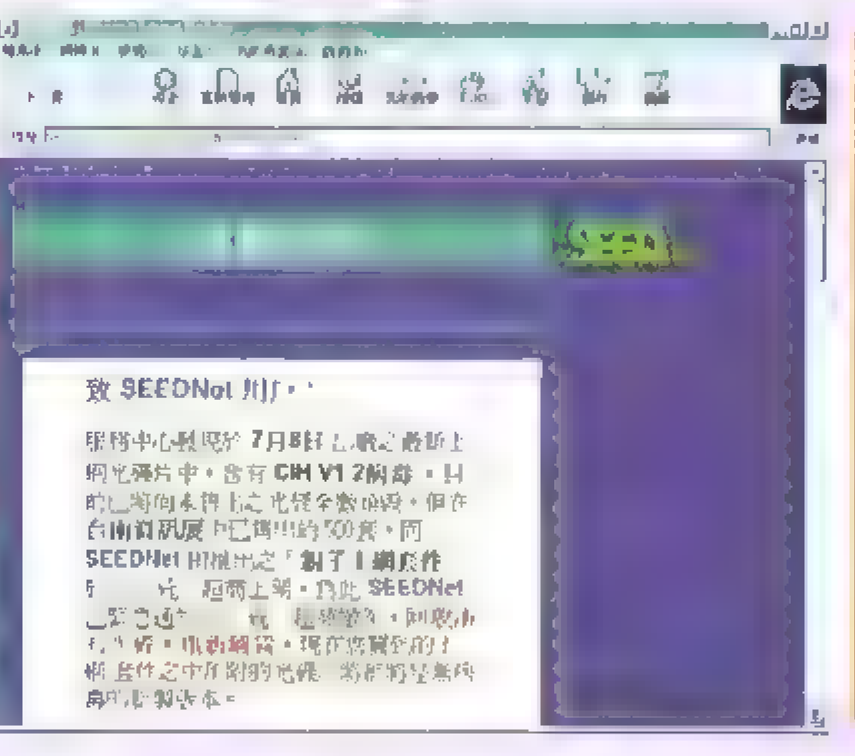
上滿城風雨，病毒界老手DarkKiller也公開質疑SeedNet是否為了維護公司即將增資的利益，而故意隱瞞消息；當然，SeedNet的梁小姐發現苗頭不對立刻上網道歉，指出是由於誤以為該發信者是SeedNet員工，利用職務之便對外發布的消息，為了統一公司對外發言的管道才加以砍除，並聲明這件事是她個人行為，和SeedNet公司無關。

事後SeedNet又有位經理出來，以個人身分發表說：CIH病毒是在軟體送到工廠壓片的時候才中毒的，所以不是SeedNet的錯。不過法蘭克認為，這時候軟體已經都燒成CDR片了，根本無法寫入；而壓片純粹是製作模片來壓光碟上的鋁合金反射層，所以法蘭克想破了頭，也不知道這中間有什麼方法可以中毒。

當然，因為軟體中毒而回收的前例在電腦界不是沒有，然而像SeedNet這次的事件就很少見了。因為被砍的信區是tw.bbs.*，所有在此信區的信管理權目前是由各校管理者默契上承認，交通大學資工系為管理者，也就是如果要發刪除指令砍別人的信件，照理而言只有此單位有這種權力；SeedNet的作法等於嚴重干擾了其它站台的運作，並且也違反了轉信站間的互信原則。

事實上，公司販售的軟體中毒，未必會對公司的名譽造成影響而使得投資者不敢出資，缺乏危機處理能力及架構不健全的公司，才是真正會讓投資者卻步的公司！以SeedNet和CAIV二家公司同樣受到CIH危害，但是所受到的唾罵程度卻天差地遠就可以知道，SeedNet在這次件處理上無疑地有不妥之處！

首先，SeedNet根本不應該砍信；第二、SeedNet公司在網路上沒有公開的正式發言人，無法讓大眾瞭解該公司對於此事件的處理態度；第三、SeedNet的挽救動作太慢，讓人不免有其它的疑問，危機處理能力明顯有落差。



姍姍來遲的警告與道歉訊息

對於玩家們而言，或許只要自己的文章不要被砍就事不關己，但是病毒的威脅可沒有因此消失！經過這次的事情之後，我們可以知道，沒有什麼真正安全的原版軟體，所以最好在您拿到光碟安裝完成後，立刻重新開機進行掃毒；最少最少，您也要在各個知名病毒發作日的前一天對系統進行掃毒的工作，才能確保您的系統不會毀於一旦！

當然，如果可以的話，換成比較安全的作業系統也不錯；例如從95換成NT就會比較好一點！除非您有什麼game在NT下會跑不動，否則您應該不會覺得目前的NT和95有什麼不同的！

「教育部稍稍設限」之新聞報導真相始末

TANet學術網路上最近最為八卦的事情又是什麼呢？不是學術網路BOT案（上次『劫運』BOT案已經鬧得太大了，這種新聞早晚被炒爛），而是ICQ一案！大約有部分的學術網路使用者在前一陣子表示ICQ連不出去了，於是在Network討論區及Config討論區中一陣叫罵，某報還甚至在其版面上撰寫了一篇「TAnet稍稍設線，國外網站不連線」之報導！但事實後面之真相為何呢？

事實上，教育部所架設之TAnet對於國外連線一向是採取「能用就儘量用」的態度，但畢竟全國只有三條T1對外，所以大家的連線大部分都是很辛苦的；偏偏ICQ對國外的連線量特別大，導致有一天晚上，教育部一台最重要的mail主機對國外的信終於積到爆掉快寄不出去了，TAnet才決心把ICQ使用的權限調低，並且在技術小組會議上按照會議決議，把其中一條T1空出來做為出國專用Proxy，讓可以代理的服務都經由這條線出門！

既然教育部並沒有任何的設定限制ICQ使用者連線到國外，那麼為何有些人的ICQ開始不通了呢？一來ICQ的主伺服器本來就常常出問題，二來使用者實在太多了！所以大家都一直擠在門口出不了國，這是件很正常的事情；就像一袋石頭，把袋子挖一個小洞，剛好可以讓一顆石頭掉出來的話，那麼能夠掉出來的石頭絕對少之又少（大家都卡在洞口靜力平衡了），這和前幾年過年高速公路一定會塞死的原理是一樣的！

所以技術小組會議才會決定空出一條T1專門讓WWW走，等到對外T3建好後，再慢慢切割頻寬使用，不料各方反應的激烈程度倒是出乎想像地大！許多的學生和不知情的教師，似乎認為對國外專線是不用錢的（新建的DS3一年可要二億元通訊費！）還有許多人似乎忘了政府預算得經過立法委員通過的，不是說有就有的；更多的使用者則認為，滿足他們使用ICQ是教育部的義務。對於這類的行徑，法蘭克只有搖頭嘆氣的分了！

TANet的建設目的本來就在於學術之用，而不是為了讓人抓一些GAME回來玩、下載圖片回來看的；這些娛樂用途並不是TAnet的設立目的；一旦任何非正規、沒有學術價值的資訊流量超過骨幹能容忍的界線，就一定要設限！公家機關的資源並不是用來浪費的，而是要在合理的範圍下運用！在對國外的T3尚未建設完成之前，TANet的使用者只有再多多忍耐了；反正多多使用民間的撥接上網，一樣可以連線國外了！至於價錢問題嘛…這就大家辛苦了！天下那裡有白吃的午餐呢？

軟體世界雜誌　信用卡專用訂閱單

國內讀者訂閱

- ☐ 新訂戶，一年12期，特價NT$1980元　☐ 掛號費：NT$200元
- ☐ 續訂戶，一年12期，特價NT$1800元　☐ 掛號費：NT$200元
- ☐ 新訂戶，二年24期，特價NT$3800元　☐ 掛號費：NT$400元
- ☐ 續訂戶，二年24期，特價NT$3350元　☐ 掛號費：NT$400元

海外讀者訂閱（限訂一年）

●亞太地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$4800元

●美加地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400元
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元

●歐洲地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5700
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400

訂閱期數：自軟體世界雜誌第 ____ 期起，共計☐一年份☐二年份（海外讀者限訂一年）
我選擇用信用卡付款：☐聯合簽帳卡　☐VISA　☐MASTER Card　☐JBC
信用卡號：________
信用卡有效期限：______ 年 ______ 月
訂閱日期：1998年 ______ 月 ______ 日，訂購金額：______ 元整
信用卡持卡人簽名：________（須與信用卡上簽名一致）
授權碼：________（此行由本公司填寫）
訂閱人姓名：________（請以正楷書寫）☐新訂戶　☐續訂戶　編號：
聯絡電話：(O) ________ (H) ________
收書地址：________

軟體世界雜誌

☎ 訂戶服務專線：
07-8150988轉263

☎ 24小時訂閱專線：
傳真：07-8151992

訂閱須知

①填寫後請沿虛線剪下直接傳真或對摺訂上，免貼郵票寄回。
②如須開立三聯式發票，請另註明統一編號、發票地址、發票抬頭。

遊戲郵購價目表

產品名稱	版本	售價
燃燒的野球4	光碟版	720
燃燒的野球3（二合一）	光碟版	630
燃燒的野球5	光碟版	720
魔法門民列之英雄無敵（中文版）	光碟版	594
黎明之砧（中文版）	光碟版	594
以上售價皆含郵資		

雜誌訂閱價目表

原價	新訂戶	續訂戶	掛號費
一年12期 NT$2388	NT$1980	NT$1800	$200
二年24期 NT$4776	NT$3800	NT$3350	$200

	新訂戶	續訂戶
亞洲（含大陸、港、澳、大洋洲）	NT$5100	NT$4800
美洲	NT$5400	NT$5100
歐洲	NT$5700	NT$5400

◎訂閱雜誌服務專線：886-7-8150988-263

YES！本人欲訂閱軟體世界雜誌

●訂閱人：□新訂戶 □續訂（訂戶編號NO.______）
●年齡：______ 學歷：______ 職業：______
●聯絡電話：
●寄書地址
●訂閱期數：__年__月__期到__年__月__期，共__期
●訂購其他產品：□過期雜誌 □遊戲軟體

名稱（期數）	數量	金額

★以上資料請詳細填寫
★姓名、地址請以正楷書寫，縣市切勿縮寫
★102期前（含）之各期雜誌皆無存書，請勿郵購

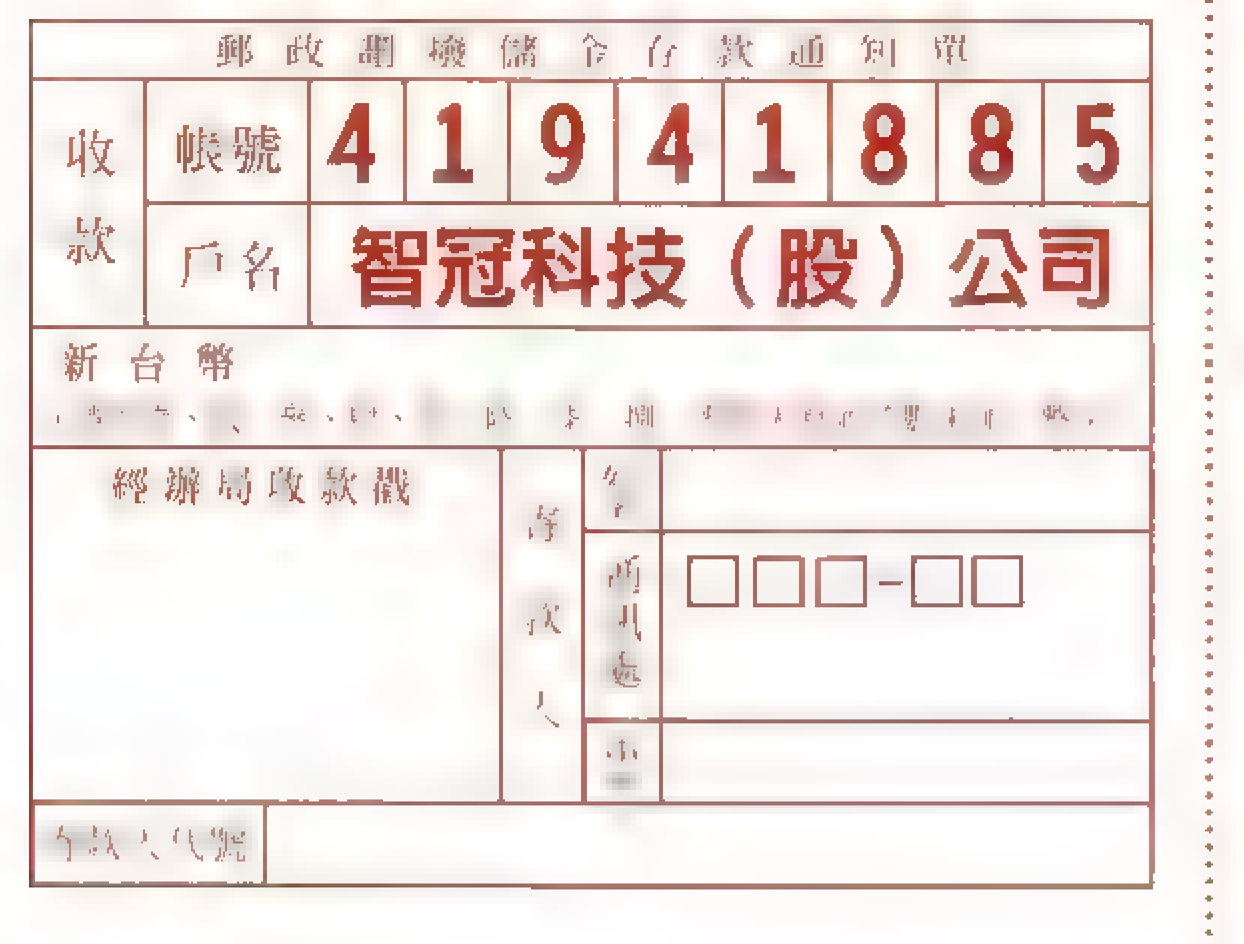
讀者個人資料

1. 姓名 男 女 年齡
2. 學歷 國小 國中 高中（職）□專科□大學□研究所（含以上）
3. 職業 學生 軍 公□教□警□工□商□資訊 傳播□服務 製造 自由
4. 是否為本雜誌的訂戶：□是 □否
5. [illegible]
□展覽會場□唱片行□百貨公司□漫畫店
6. 購買本雜誌的原因：[illegible]
7. 每月購買遊戲的費用：□1000元（含以下）□3000元□5000元□7000元
□10000（含以上）
8. 接觸遊戲的時間：□1年以下□1~3年□3~5年□5~7年□7~9年□10年
9. 最喜歡的遊戲類型：[illegible]
□戰爭□戰略□智育□解謎□模擬□運動□博奕□教育
10. [illegible] 期

對本雜誌的意見調查

你最喜歡本雜誌的那個專欄？
理由：
最不喜歡本雜誌的那個專欄？
理由：
對雜誌內容的意見：
理由：
是否上過本雜誌的網站（http://www.swm.com.tw）？

您對本雜誌網站的意見？



郵政劃撥儲金存款通知單

收款	帳號	4 1 9 4 1 8 8 5
	戶名	智冠科技（股）公司

新台幣

經辦局收款戳

寄款人 姓名

通訊處 □□□-□□

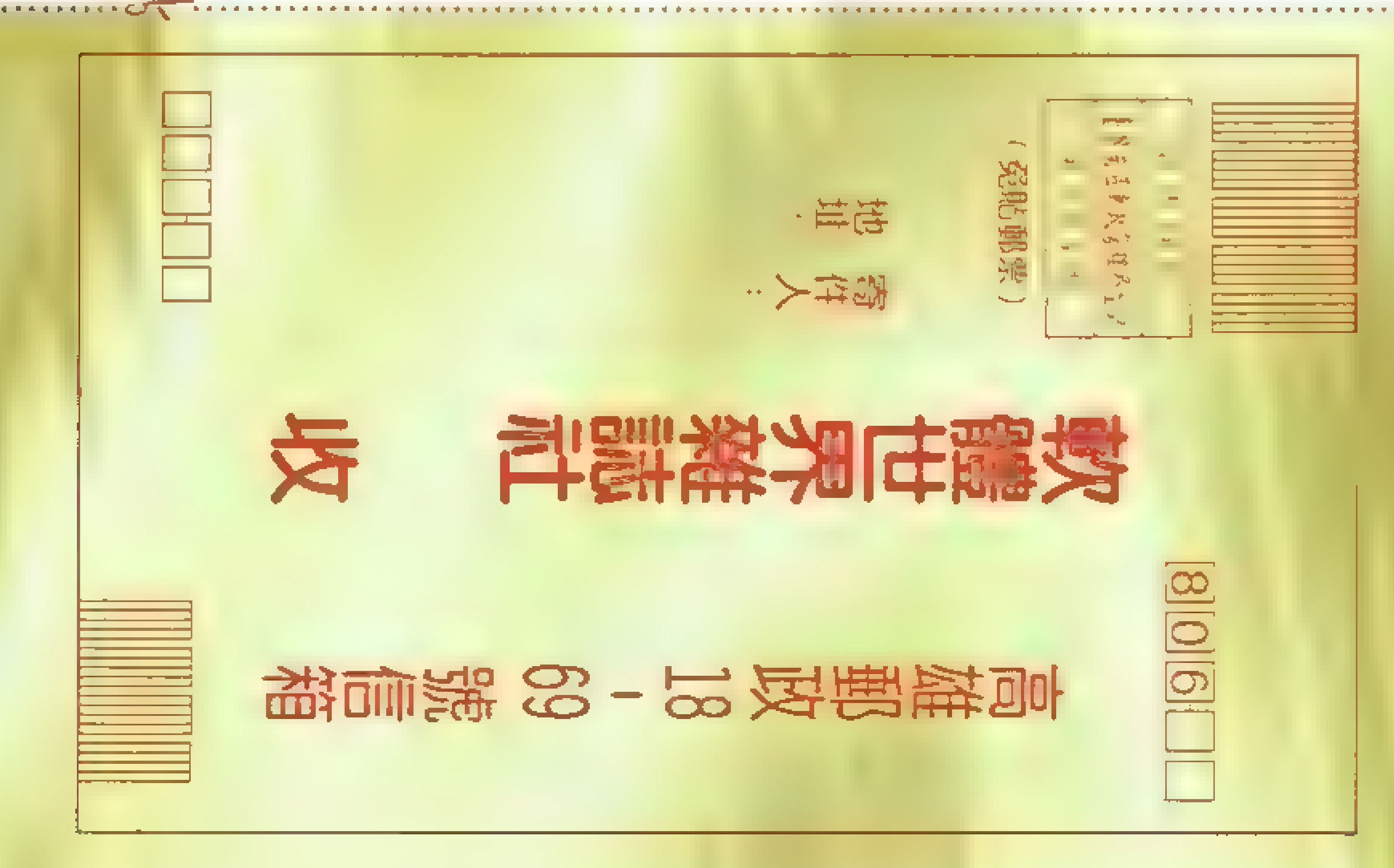
電話

存款人代號

郵政劃撥儲金存款收據

收款帳號	
存款金額	
電腦紀錄	
經辦局收款戳	

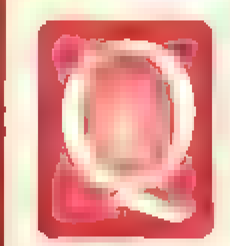
存款人收執聯



- 對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
- 詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
- 來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
- 請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…
- E-mail信箱：editor@swm.com.tw

太空戰士VII對上I740 VGA卡，到底誰怕誰？

●Ladios Sopp



請問華碩V 2740是否無法在Final Fantasy VII中正常運作？因使用3D硬體加速功能，圖形顯示不正常。

我的配備是PII 266、ASUS P2B主機板、NEC 128MBSDRAM 10、Maxtor 4.3GB HDD、TEAC 32X CD ROM、ASUS V2740 (Driver :Ver1.50)、SB64PCI、使用Win98搶鮮版、DirectX 5.1（遊戲內附）。多謝你的幫助！

華碩隨卡附的驅動程式似乎有此小問題，請至華碩公司網頁（www.asus.com.tw）找2.0版以後的驅動程式再試試！

風雲聯會」攻略本何時上市？

●步驚雲

我是名風雲迷，最近智冠科技出的『風雲之天下會』我也買了來玩，感覺還不錯，不過那些謎題及迷宮實在是讓我傷了好多天腦筋；聽說最近貴刊將要出版風雲攻略本，到底什麼時候可以上市呢？

本刊編輯部為了讓風雲攻略本趕在九月底上市，已經動用了無數的人力物力，就是為了趕快上市以饗各位風雲迷。但由於本刊為了保有一定的品質，所以地圖都是直接抓電腦圖來拼湊，雖然比一般手繪地圖漂亮許多，但也相當耗費時間，不過我們相信，給玩家最好、最完整的，才是最重要的，所以請各位再稍加忍耐吧！一定會讓你覺得值回票價的。

本土巫毒不夠毒？Monster狩獵方式大公開！

●桃太郎

在109期雜誌中，曾介紹過MONSTER 3D的加速卡，但我在台中的電子街問過五、六家商店，都沒問到有在賣此種加速卡，是因為此卡改成別的中文名稱嗎？請告訴我，謝謝。

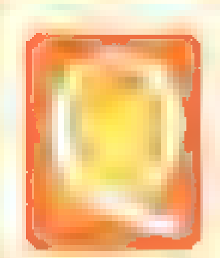
這張卡國內似乎沒有代理商引進，你可以試著向國外郵購，目前利用網路線上郵購很方便，老編電腦用的Voodoo卡就是上網路逛街刷卡買來的。

另外，要告訴你一個好消息，Diamond Multimedia公司為了強力促銷他們MONSTER 3D這塊Voodoo卡，正舉辦超值回饋專案，折價方案計算後，單價只要99.9，美元，詳情請參閱下列網址：http://www.diamondmm.com/products/current/monster3d.cfm

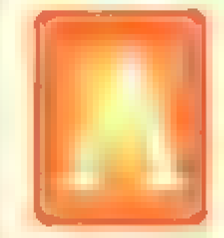
Mail & Letters

太空戰士大戰魔法門！到底誰稱雄？

●維　志



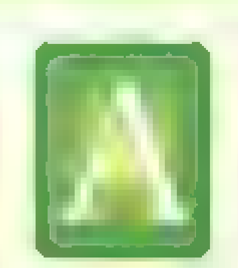
RPG對我而言，可以說是第二生命，一般比較有名的RPG我都碰過；不過最近出的兩款RPG大作魔法門六及太空戰士七，雖然都是所謂的經典系列名作，但由於我荷包有限，只能兩者取其一，有人可以告訴我應該選那一套嗎？



基本上魔法門六及太空戰士七都是水準極高的大作，有些朋友還特地將其分為美式RPG及日式RPG的兩大代表作，正為了誰孰優孰劣而爭執中，不過老編認為，其實這兩套遊戲都有它的特色及優點，如果要比出高下的話，就得看各人的主觀意識了；就你目前的狀況來說，老編的建議是：兩套都買！如果你錯過其中一套的話，就枉費你多年來所培養的RPG功力了！都試試吧！不會後悔的。

網頁五鬼搬運魔法書－Teleport何處尋？

編輯部您好！貴刊在六月份雜誌上的『網路夜未眠』中，介紹了Teleport這個非常實用的軟體，於是我就上了兩各大學的Ftp站找，但都沒有找到；由於我還是個網路新手，知道的站並不多，尋找的速度也不是很快，如果貴編輯部方便的話，請告訴我在哪個站上可以找到這個軟體，謝謝！



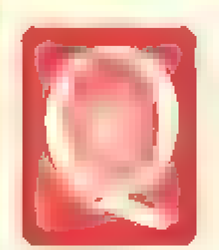
Teleport的找法很簡單，只要使用archie軟體或者是telnet到archie.edu.tw，login ID輸入archie就可以使用archie找到了！archie使用示範如下：

```
中央大學 Archie prog teleport
# Search type: sub.
# Your queue position: 5
# Estimated time for completion: 14 seconds.
working...
Host axp350.ncu.edu.tw (140.115.1.71)
Last updated 07:56 3 Aug 1998
Location: /OS/winsock/Chinese_AP
FILE -r--r--r 47429 bytes 17:06 12 Apr 1998
CTeleport.zipLypp
```

所以我們可以知道在ftp://ftp.ncu.edu.tw/OS/Winsock/Chinese AP中就有了！

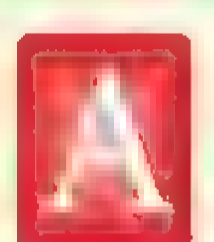
相看兩相厭？自看ACER與讀者的恩愛情仇！

●白露絲



您好！我的電腦在開機之後，會跑出宏碁電腦標誌ACER，大約五秒鐘之久，然後才執行WINDOWS95畫面；請問如何消除這個畫面？以前不會有這個畫面。

我的電腦是Pentium MMX 166、Ram 64MB，麻煩您幫我解答這個問題，謝謝！



如沒什錯誤訊息的話，這該是正常的現象，請在您的電腦手冊中找找看CMOS設定中是否有可快速BOOT的選項！

滅鼠計劃結果出爐－DOS大勝WINDOWS95！

海　狗

小弟最近自己新組一台新電腦，主機板爲技嘉586TX3，CPU爲AMD K6 233，記憶體爲聯強國際72 Pin EDO RAM 32 Mb× 2，顯示卡爲S3 Trio64V2 (PCI)，音效卡爲創巨SB16 (ISA)，硬碟是4.3GB，滑鼠爲大貂鼠。

電腦全部組裝好後，先灌上MS-DOS光碟驅動程式，然後再灌WIN95；全部灌好後，我重新啓動電腦，到STARTING WINDOWS95時，我按下F4要到MS-DOS模式下，想要載入滑鼠的驅動程式，卻出現下列訊息：

The mouse is not ponding！

Check the installation and then rerun the mouse driver.

CAUTIONIf you do not install your mouse now,your application may not work.

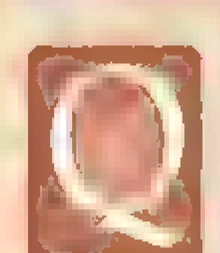
我的滑鼠連接主機爲9 pin Com 1 Cable，在WIN95裡滑鼠完全可以使用，曾把它轉到4 pin PS/2 Cable的接頭，但接上後，連WIN95都不能使用，所以只好轉回原來的接頭。但不管怎樣，在MS-DOS下都不能使用。能否幫我解決這個問題呢？

還有一個問題：太空戰士7不知會不會出中文版呢？

(1)您確定您在DOS跑的滑鼠驅動程式是正確的嗎？再確認一下吧！

(2)目前尚未獲知美商藝電公司有太空戰士7中文改版的確定計劃。

考驗法蘭克美術細胞？結果在此揭曉！



你好，我有一些問題請教。我買一台Photo Marker 6f 的掃瞄器，要如何才有"去網紋"的功能？Sampo km520的驅動程式，要去那裡才有？要如何使用ultra 33 mode，如何驅動，和一般硬碟有何不同？

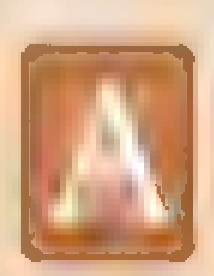
我的電腦配備如下：

INTEL PENTIUM MMX 166

32MB SDRAM

MAXTOR 6.4GB (ULTRA 33)

明致 TX PRO 512k



由於法蘭克其缺美術細胞，所以這種設備玩得也不多，請您還是仔細翻翻說明書吧！大多數有去網紋功能的高階scanner都會自動打開這個功能的。

Ultra DMA33可將硬碟對電腦的峰值傳輸率提昇至33MB/s，只要裝上主機板內附的IDE驅動程式即可使用。當然，前提是您的主機板及硬碟都支援DMA33 mode。

夢幻西餐廳無法正式開張，老闆急問解救法

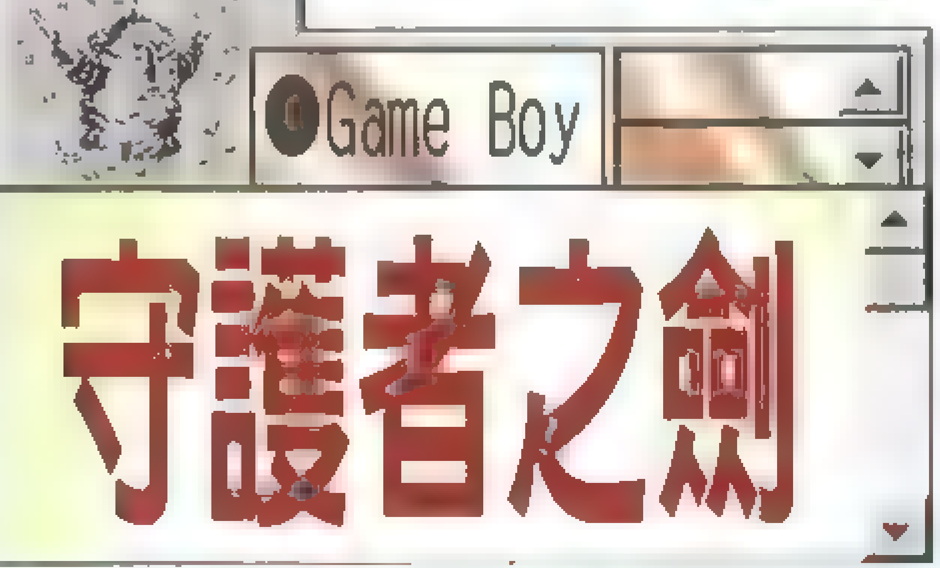
B3719591

我在111期送的光碟中載入夢幻西餐廳的試玩版，之後覺得不錯，便買了正版的，可是光碟一放進去，卻跑到試玩版的畫面，遊戲也是試玩版的！試了好多次都這樣，就是無法載入正版，說明書上明明說只要將光碟放入光碟機內，便會自動安裝呢！該怎麼辦呢？

我試過將試玩版刪除，但是電腦上顯示著不能的訊息！怎麼回事？請幫幫我吧！

THANK！THANK！THANK！

如果無法移除，就使用暴力法全砍除了，再用清理registry file的軟體把reg file清一清，應該就可以使用了！



我想此遊戲最吸引人的地方應該是戰鬥畫面，其次是遊戲畫面，以那上萬張畫面組成的戰鬥動畫，非常鮮艷且兼具美術水準，戰鬥中能以最爆裂震憾的方式顯現出來，和採半自動即時戰鬥系統，配合絕對精彩的攻擊及法術，能如同觀賞電影般，也能親自操縱殺敵，是本遊戲最驕傲的地方，獨特的人物行走方式，能自動尋找正確的路線，不管在城鎮或是迷宮裡都能來去自如，而迷宮還算有點難度，其功能表選項，都表現得相當明確清楚，而在城鎮中的人物都畫得相當細緻，每個人都有不一樣的造型，甚至地上跑的小狗天上飛的鳥都有，還能聽見牠們的叫聲，相當真實，在武器店、防具店及道具店則提供了少而重要的商品，因為太多反而會亂。

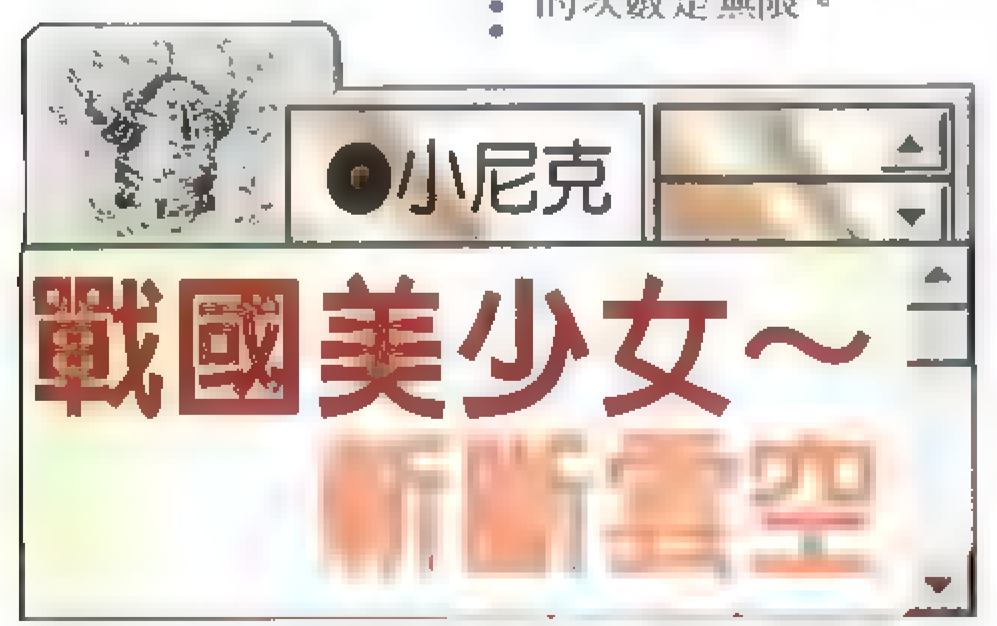
在遊戲中使用了大量的機關，增加了許多趣味性，其中還有一些玩數字之類的遊戲及機率方法使用的機關，其中我有卡過的地方則是石屋那關，要將牆上邊的三把火弄熄才可過關，而在地心大戰火龍之前，若沒將之前買的火蕊石裝備起來對抗雄雄烈火的話，根本打不過牠，最後決戰的大魔王，必須將在教堂裡救過亡魂遺留的寶物裝備起來，若沒裝備我看等級就算練到九十九也難以打敗這隻怪物，所以重要的裝備是值得注意的，還要有風、地、水、火相剋的觀念，這是我在遊戲中遇到的問題，還算能輕易的解決，在花了兩天的時間破台之後，看了那一分多鐘的結尾動畫，當然除了捨不得之外，還希望能有二代推出，因為這只是守護者之劍的故事，最後我給這款遊戲九十四分，以國人的用心程度做出來的遊戲是可以與國外相比的，當然這款遊戲也是暑假期間絕對不可以錯過的好遊戲。

太空戰士VII（以下簡稱太VII）是一套由PS移植過來的RPG遊戲。雖然是從PS移植的，但它從頭到尾幾乎和PS的一模一樣，沒有任何刪改。剛進入遊戲，就有一個漂漂的動畫，畫面很美，也很流暢，使我很佩服日本的SQUARE公司。九位人物也有自己的特寫鏡頭，畫面非常精緻細膩。太七的音樂也是不容忽視的，到達神羅時會有特殊的音樂，我最喜歡雷德十三故鄉中的音樂，有點古老、古典和神秘的感覺。戰鬥時，如果遇到陸行鳥，會出現舒服的輕快音樂。

玩家們是否曾經遇到過戰士就是戰士，戰士永遠學不會魔法的困境中。或困在那轉來轉去，越轉越糟糕的轉職系統中。如果沒有，那太七，可以替您省掉這種麻煩，只要武器上有密石洞，那遊戲中的所有人物都可以一律平等，而且只要努力的戰鬥，不僅可以得到經驗值，提升等級。還可以得到密石的經驗值，只要經驗值達到一定程度時，您的密石便可以升級，發揮出更大的威力。

而密石洞的排列也是要有技巧的，只要密石洞兩個洞中間有連起來的，都可利用此方法。先把黃色密石的全

體攻擊裝上去，在再把綠色密石的回復裝上。這樣在回復時便可以一次回復三個人。再告訴玩家們在世界各地有紅、黃、綠三顆究極密石，只要裝上這三顆究極密石，就等於學會大七中大部份的魔法和召喚獸了，而且可以使用的次數是無限。



帝技爺如所出的遊戲是筆者常掏腰包去購買的，不久之前，在本雜誌看到了戰國美少女～斬斷雲空的平面廣告，便讓筆者燃起了購買的慾望，最近，無意間在電腦店中看到了它，就毫不猶豫的買了下來，以最快的速度把戰國美少女灌入筆者的硬碟裡了。

剛開始的開頭動畫與配樂，就讓筆者感動不已，接上來故事情節的配音更是令人愛不釋手，就這樣筆者便開始了戰國大冒險。其實戰國美少女的故事並不會很長，筆者花了六天（約40個小時）將它給破了，以下是筆者自己所認為此遊戲的優點及缺點：

優　點：

(1)故事情節時的真人配音，讓玩者更能融入遊戲之中。

(2)遊戲中有些小插曲，例如由主角天心、加乃、小京、小泉利用短劇的方式讓玩家更能了解日本的歷史，遊戲中還有一些猜謎遊戲讓人在練功之餘添加了不少樂趣（相信我，真的很爆笑）。

(3)遊戲中多了合體技是別的遊戲所沒有的，使用之後眼看著敵人被主角天心等人圍毆，真是爽快啊！

(4)遊戲中戰鬥是及時戰鬥而不是採回合制，攻擊的先後完全由計時格（速度）來決定，計時格先滿者可先行動，和太空戰士6、7代相似，故必需眼明手快才能先發制人。

缺　點：

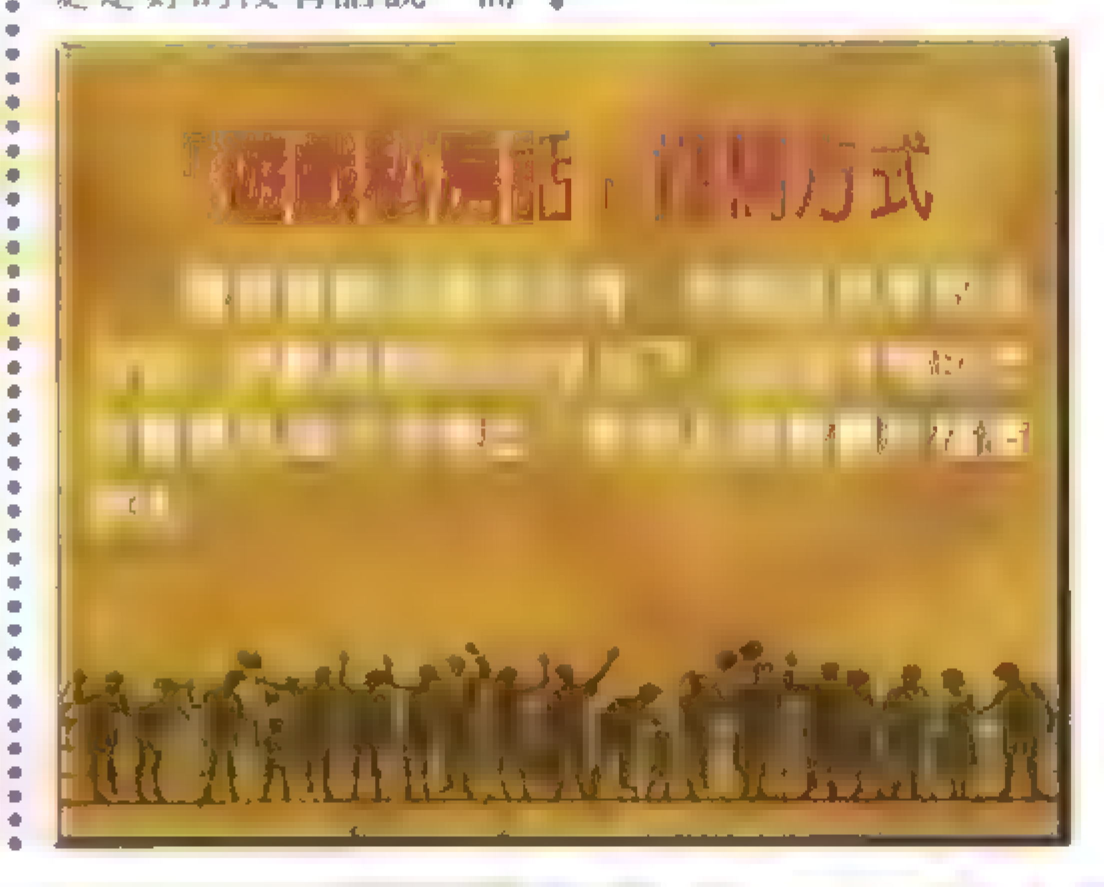
(1)滑鼠的操控不太如意，常令人浪費不少時間以及在選擇術或技的時候敵人的計時格仍在增加而被敵人先k到。

(2)戰鬥畫面並沒有太大的震撼力，輔助法術、輔助道具幾乎用不到，這應該算是帝技爺如一直的缺點。

(3)所有術、技並不多，再扣掉輔助法術，常用的就變的不多了。

以上就是筆者破關後的感想，筆者給此遊戲的評分是85分，推薦給喜歡神奇傳說、喜歡可愛畫風、喜歡日本歷史、不喜歡有常恨到牙癢癢的大頭目的玩家們。

在我玩過（阿貓阿狗）的試玩版後，就被它深深的吸引著，心想世界上怎麼會有這麼好的遊戲，於是我天天都去電腦販賣店，苦苦的等待它的到來，總算皇天不負苦心人，總算讓等到這一天，而且只要七百多元，當下立刻從口袋抽出一張張的鈔票來，買下了這一套遊戲，準備安裝的時候才發現完全安裝竟然須要200MB，但是如果不完全安裝就無法聽到CD配樂，一進入遊戲後，就不禁覺得自己的選擇是正確的，高水準的美術配上優美的音樂，富喜感的人物造型和滑稽的動作配上風趣的對話，在動畫方面更是好的沒有話說，而且在物品方面更讓人不得佩服DOMO小組天馬行空的想像力，而劇情可算是曲折離奇，但不並算長，在地圖方面並無迷宮來刁難玩家，一切表現都很棒，只可惜無法以第二片光碟片進入遊戲，所以如果遊戲進度如果到了第二片光碟後，一進入遊戲後還要再更換一次光碟，可說是十分的麻煩，但更離譜的是到了結局時，竟然還要再更換成第一片光碟來看結局動畫，雖然如此但它仍不失是一部很好的作品，在此也應該個位看倌不妨也來品嚐一下這一個另類的RPG，包你會有一種截然不同的感受，玩了以後絕對不會後悔。



YOU
看到的攻略是完整的嗎？

最完整的風雲就在

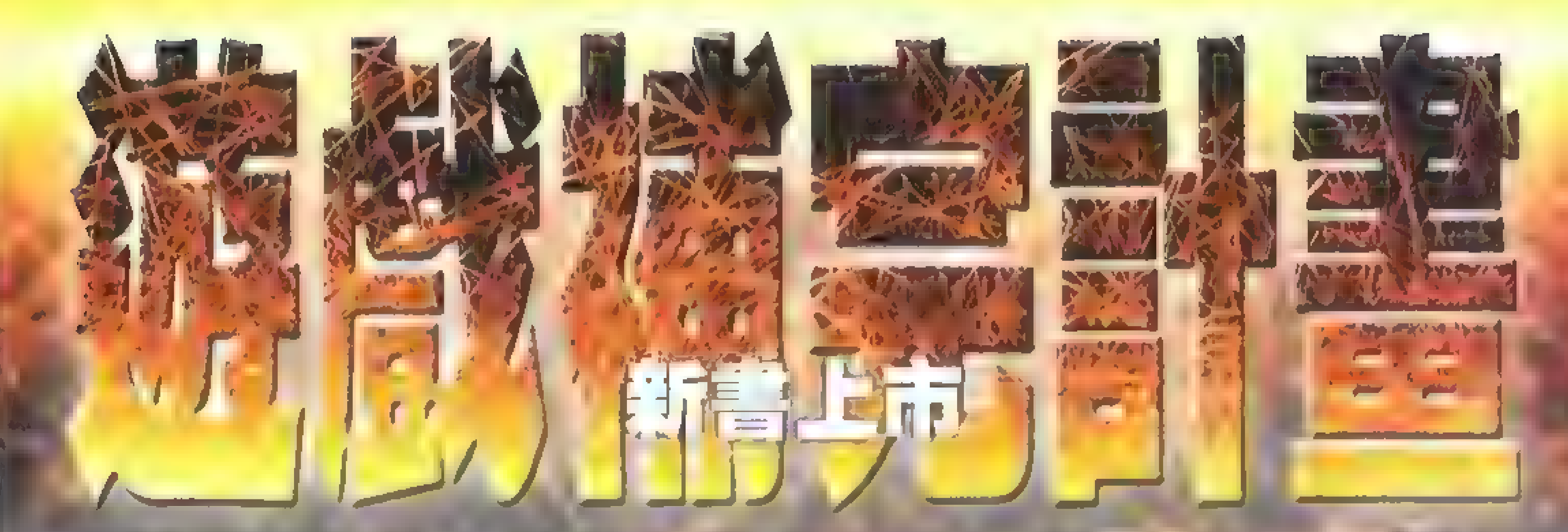
風雲之天下會完全過關攻略單行本

WINDOWS 98也可以玩風雲

最完整的劇情！
最詳細的地圖！！
你不知道的好用的寶物，
你最頭痛的超難謎題！！
有問題，就看這一本!!

九月上架！！請密切注意！！

軟體世界 智冠科技股份有限公司



遊戲補完計畫
新書上市

RPG
歡樂盒角色扮演系列之一
全遊戲高解析度
並採45度遊戲場景
可愛Q版移動人物
絕倫精美戰鬥畫面
以幽默的對白進行遊戲
讓您一玩再玩愛不釋手
說不完的超強賣點
仍需您親自來品嚐
古靈精怪的韋小寶如何在一夜之間練成絕世武功
又如何騙到五位如花似玉的老婆
鹿鼎記2
鹿鼎記-2 神龍教
耗時2年，歡樂盒歷史鉅作，
第一套適用於WIN98古裝武俠RPG
神龍教

新型古裝角色扮演遊戲
讓你一睹

韋小寶的機靈古怪
龍兒的絕世武功
建寧公主的專橫刁蠻
馮熙範的陰險狡詐

故事大綱

繼銷售熱烈的鹿鼎記後，
於是對遊戲中的韋小寶幽默風趣
及遊戲人間的態度還有意猶未盡？
龍兒重返神龍教之後，
繼任教主之後，並奉命保護平西王吳三桂之子吳應雄，
前往京城，晉見康熙，康熙賜婚，
令韋小寶護送建寧公主下嫁途中遭獨臂神尼襲擊，
幸得龍兒護救，但韋小寶及應雄卻被神尼所，
小寶以示天地會香主身份，並拜神尼為師，實則為了接近阿珂。
吳應雄為阿柯所救，與其師洪熙範攻佔神龍教，
龍兒因此受重傷，幸得小寶相救，小寶意外的龍兒的八成功力，
並與龍兒成為一對戀人……

建寧公主
刁蠻成性的公主，是康熙皇帝的妹妹。和小寶■係密切，卻因皇命下嫁平西王世子吳應熊，因此和小寶密謀一計……

阿珂
相貌美麗是獨臂神尼的大弟子，小寶一見傾心而拜倒其石榴裙下，最後終究逃不過小寶的魔爪，名列韋夫人之一。

獨臂神尼
大明朝公主，崇禎皇帝為保其命而斬下她一條手臂，為報父仇及亡國之恨，誓死反清復明。

康熙
大清皇朝入關後第二任皇帝，斬鰲拜收台灣皆出其手。登基後百姓安樂豐衣足食，為清朝明君之一。

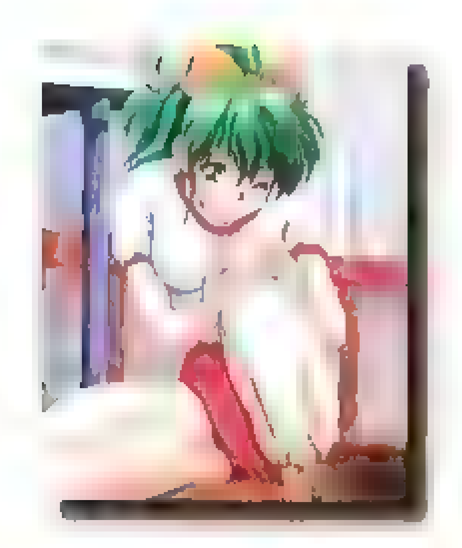
馮錫範
人稱一劍無血，是陳近南的師兄，身背雙刀並有六合童子護法，是不可輕忽的大敵。

韋小寶
個性刁鑽圓滑、詭計多端，是康熙身邊的大紅人；同時也是反清復明天地會總舵主陳近南的徒弟，天地會青木堂堂主，身兼神龍教聖王。不僅官大名堂多，連老婆的數量都不落人後。

龍兒
神龍教聖女，在第一集中以假太后身份出現，被識破後奉師命接任教主一職，對平西王鞠躬盡瘁，卻遭猜忌終致滅教之禍。之後棄暗投明，委身於小寶。

「官能教習」的導火線---

前來點燃你心頭的「火」



遊戲介紹

這是一個很適合H GAME玩家的遊戲，在遊戲過程中除了"戰鬥"畫面令人眼目一新外，它的小動畫以及故事情節都有令人會心的一面，在操作上僅需一個滑鼠，就可縱橫情場。與一般的H GAME一樣，這些女主角的[illegible]也多得讓人眼花撩亂，而最令人喜愛的則是它亮麗的畫面，多線式多結局的劇情。嗯，真好！在遊戲中玩家將體驗到其他同類遊戲所沒有的新鮮感！

女子學校慾望之激狂！

絕對不容您忽視

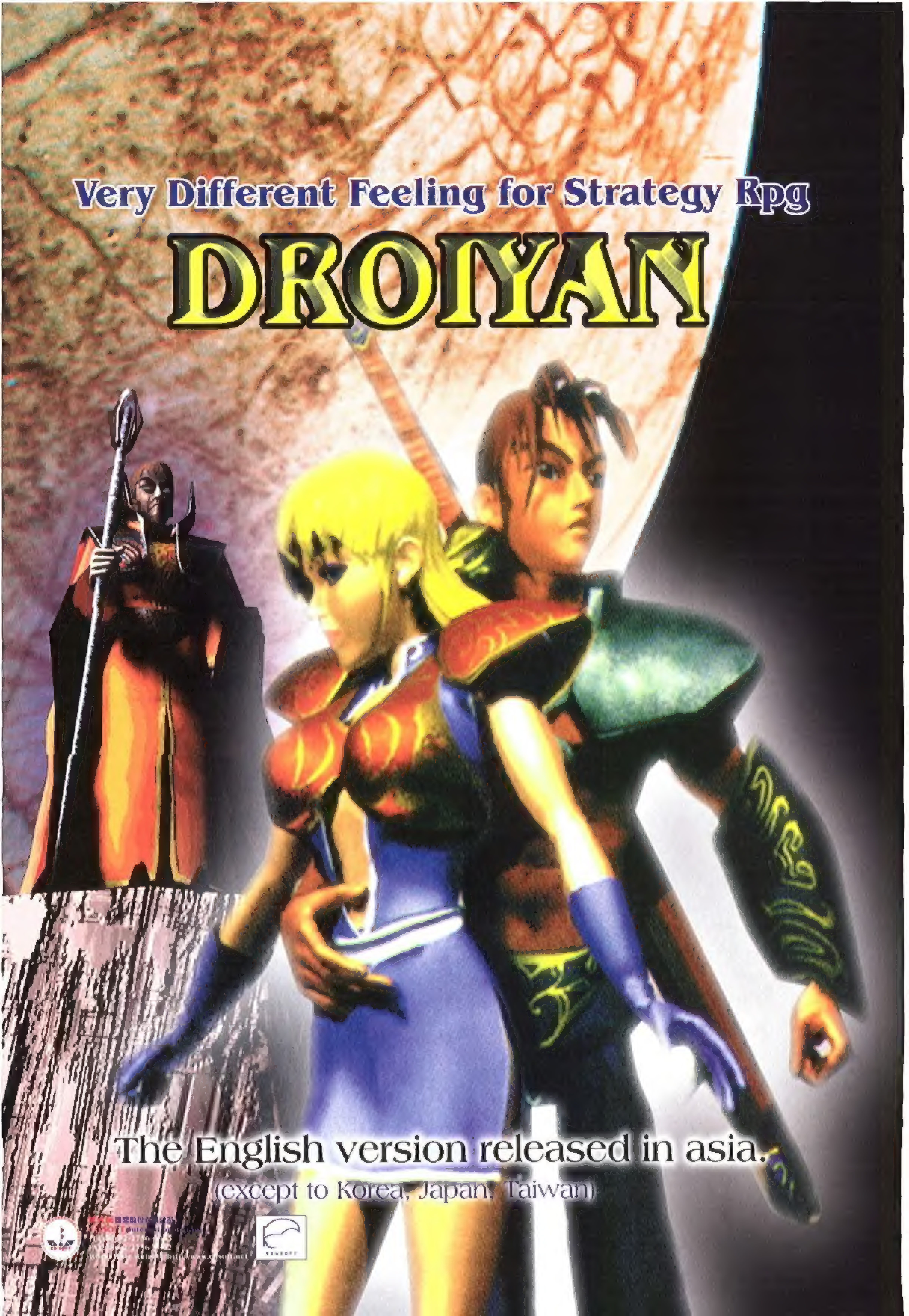
雖然是256 color 的呈現方式，但是在遊戲的製作上，卻是花足了心思，小動畫、特寫以及細部上都有不錯的表現哦！在它的音樂上所下的功夫也不少喔，總括以上幾點，它給人的總評價不算低哦！

TETRATECH

開場的一段3D動畫就足以說明這套遊戲的不同凡響之處，而畫面中的人物、場景等的細緻度或是背景音效都是相當的搶眼，令人忍不住想試試看。
您若是喜歡即時戰略遊戲的玩家，或是玩膩了傳統ＳＬＧ枯燥乏味的練功模式的人，那絕對不能輕易放過它。
洪荒時代
STONE AXE
SEARCH FOR ELYSIUM
一場野蠻的生存遊戲
又再度引爆！
中文版
WINDOWS 95
GAME BOX CO.,LTD 歡樂盒有限公司
歡樂盒
GAME BOX

HI. TO. MI
瞳
98最令人期待的遊戲
日文全程中文語音
全中文化對白
清涼消暑勝品
近期推出
善意的限制 絕對的保護
歡樂禮物大方送
歡樂盒
GAME BOX
CD-ROM

A REVOLUTION of ADULT ENTERTAINMENT
香豔火辣精彩的成人遊戲
全程採用驚人的最新ＣＧ技術！緊迫逼人的香豔劇情帶給您芭芭拉史上最震憾的迫力。
Barbara
WINDOWS 95
全程語音
國內成人遊戲歷史上第一套讓您目不轉睛!?的轟動全日本3D動作冒險年度大作!!
內含人體官能上最壓倒性的精彩內容
沒有任何3D-CG能夠超越它!
未來世紀芭芭拉
歡樂盒
GAME BOX
© Game Box Co., Ltd.
ADULTS ONLY


Very Different Feeling for Strategy Rpg
DROIYAN
The English version released in asia.
(except to Korea, Japan, Taiwan)

遊戲企劃過招大擂臺

主辦單位：梵太師國際股份有限公司

初選活動日期：1998年9月1日至12月30日
決選活動揭曉日：1999年1月15日
參加者資格：不限
企劃內容：不限

寄件地點：
台北市民生東路5段169號15樓之4「梵太師」國際股份有限公司
活動方式：
於活動期間，凡玩家附上遊戲企劃及劇本（字數限5000字以上），寄至梵太師國際股份有限公司即可參加。（收件截止日：12月30日）
甄選入圍者可獲贈獎金15000元整。
還能成為梵太師的專屬特約企劃人員，更高的企劃獎金在等著你呢！！！

附註：該遊戲企劃版權歸梵太師國際股份有限公司所有
獲獎者（或小組）可成為本公司之專屬特約企劃小組。
獎金得代扣10%稅費。

PENCIL

請你畫得比我好

功夫豬造型設計大賽

功夫豬來自於3005年的未來，沒有人知道它為何來到現在的世界，但是功夫豬卻有顆善良的心，與很多驚奇的法寶！功夫豬會多國的語言，而且能跟任何的動物與植物心靈溝通。功夫豬為什麼會功夫呢？功夫豬的師父是少林老僧，不但上知天文下知地理，而且啊！還常常在藏經閣裏做實驗，發明很多奇奇怪怪的東西，功夫豬身邊許多的道具都是他發明的哦！！功夫豬最喜歡和平了，他最討厭的東西叫做「地雷」

一.活動日期：
民國87年9月1日至民國87年12月1日

二.活動得獎者揭曉日：
民國88年1月1日

三.活動辦法：
請將您心目中的功夫豬造型畫下，以Pc電腦圖檔格式（jpg、pcx、bmp、tiff）、或以圖稿的方式寄至台北市民生東路5段169號15樓之4「梵太師國際股份有限公司」（上面註明：參加功夫豬造型設計比賽即可）如需退件，請內附回郵信封。

四.獎項：
獲選者獎金66000元整。
並與梵太師簽約成為長期專屬簽約特約插畫家。

國際發行

本公司誠徵專業美工及遊戲工程師，意者請附履歷、自傳郵寄至台北市民生東路5段169號15樓之4 張小姐收

神秘大陸之冒險之旅
Harmonium Tales
劍龍傳
被召喚至神秘世界的凱爾，
他將會面臨什麼樣的冒險呢？
充滿著神奇魔法的幻變世界，
驚異的屠龍之旅即將展開！
簡易的操作系統
豐富的劇情故事
CDSOFT
TEL:886-2-2756-5833
FAX:886-2-2756-5862
World Wide Website:http://www.cdsoft.net
MAKKOYA
MAKKOYA ENTERTAINMENT CO., LTD.

如果你接四顆喇叭....

啟亨嗆紅辣椒 64 A3D Pro 版就是為了滿足人類複雜的聽覺而產生，它可以使用任何二對傳統的普通喇叭，就可以創造一個和現實生活相同的三度空間立體的音質享受，不論是聲音的深度、距離的感覺都聽的出來，比如說：玩飛行遊戲時，不論是往上開往下開都可以清楚的體驗到聲音的位置，由遠而近由近而遠，或是在射擊及爆破的時候，就算閉上眼睛都能讓你彷彿身歷其境般，逼真的效果處處緊繃你的每一根神經！這就是可以接二組（四顆）喇叭的魅力，什麼是包圍，體驗看看！！

- 可接任何四聲道創造立體環繞音效
- 64 種聲音的 Wavetable
- 市面唯一具有 Win95/98 之驅動程式
- 具有 95db 雜訊比，可消除多餘之音訊雜音
- 支援 A3D 辨識技術
- 支援 DLS(Down Load Sound)

啟亨嗆紅辣椒 A3D PRO 聲效卡
建議售價：2750元（未稅）

D I Y 第 一 品 牌

啟亨股份有限公司
http://www.triplex.com.tw